PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

# TECH PlayStation

CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］

CD-ROM ENTERTAINMENT MAGAZINE

CD-ROM付き ￥1280

オリジナルステージ!!

1997/8 August




## 体験版 豪快! 3Dロボットアクションrpg 『雷弩機兵ガイブレイブ』

体験版 操作簡単、リアルで楽しい!!
『みんなのGOLF』

体験版 シーズン到来! 高校球児たちの闘いがいま
『甲子園V』

体験版 名作シミュレーションがついに登場
『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～』

体験版 戦隊ファン狂喜のコミカルシミュレーション
『エンジェル・ブレード』

体験版 愛猫はいずこへ……時空を旅するアドベンチャー
『シュレディンガーの猫』

体験版 ミニゲーム山盛りのリミックスRPGアドベンチャー
『MOON』

見て聴いて実感する最新ゲーム映像
『サガフロンティア』
『ファイナルファンタジー タクティクス』『アインハンダー』
『英雄志願 -Gal Act Heroism-』『タイムクライシス』
『攻殻機動隊 -GHOST IN THE SHELL-』『火星物語』

業界著名人によるエンターテイメントコラム集
時にはデジタルなお話を……

人気絶頂、コミックで楽しむゲームレビュー!!
TECH PlayStation COMiC REViEW
- ネクストキング～恋の千年王国～ 新谷かおる 大橋薫
- ポイッターズ ポイント 竹本泉
- バウンティソード・ファースト MEIMU
- 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 野中英次
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ほたか乱
- クーロンズ・ゲート 井上幸喜 茶屋町勝呂

ほかじゃ楽しめないオリジナルCD-ROM番組
- ●TECH NEWS -デジタルでホットな話題を提供-
『メビウスリンク3D プロモーション映像』
『ZERO DIVIDE2ゲーム映像』
- ●海腹川背・旬 テクニック講座 -誌面連動、アクションゲーム連載-
『テックオリジナルエクストラステージ3面』
『スーパープレー セーブデータ』
- ●武士道を極める -ブシドーブレード 七転抜刀究極連載-
『空蝉エンディングムービー』
- ●ZUNTATA SOUND ROOM -タイトーサウンドチームのニューアレンジ曲を収録-
『PSYCHIC FORCE MUSIC SELECTION』専用プレーヤーつき
- ●ゲーマーズコロシアム -デジタルと誌面を連動させた読者参加ゲーム大会
『カルネージハート』、『Pandora Project』大会優秀者セーブデータ
- ●3Dシューティングツクール特別講座 -目ざせ、シューティングづくりのエキスパート!!-
『優秀投稿作品使用サンプルデータ』
- ●ムービーで理解するゲーム攻略
『DEEP SEA ADVENTURE』『マジカルホッパーズ』

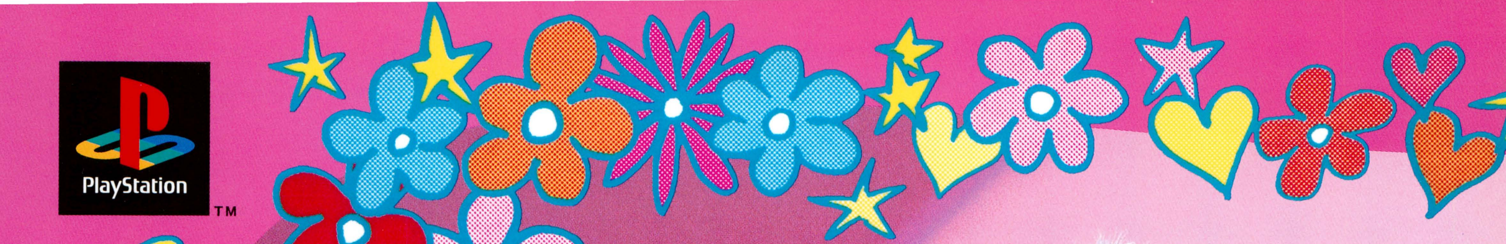
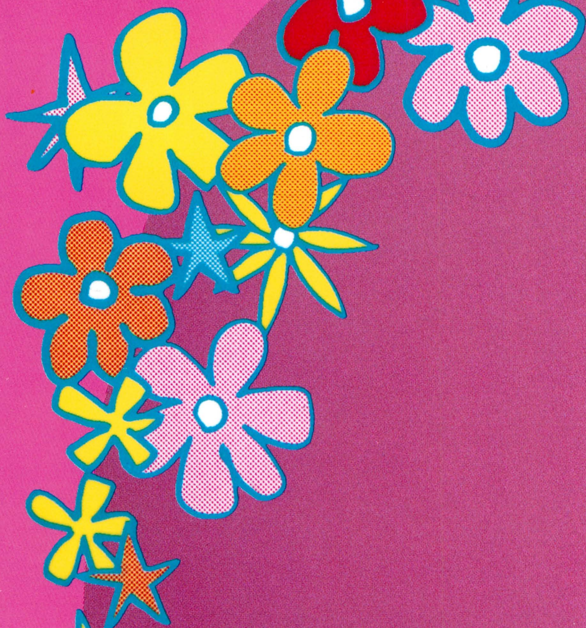
注目の新作ソフトを徹底紹介!!
NewSoft PerfectGuide
- 雷弩機兵ガイブレイブ
- 攻殻機動隊 - GHOST IN THE SHELL -
- ダービースタリオン
- ときめきメモリアルドラマシリーズvol1 虹色の青春
- 甲子園V ZERO DIVIDE2
- みんなのGOLF
- マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～
- エンジェルブレード シュレディンガーの猫
- MOON

『雷弩機兵ガイブレイブ』 ©1997 AXELA/AVIT Inc.
『サガフロンティア』 ©1997 スクウェア
『海腹川背・旬』 ©XING 1997/
JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

## 特集. スクウェアをさぐる!!

サガフロンティア、ファイナルファンタジー タクティクス、フロントミッションオルタナティヴ、フロントミッション2、アインハンダー、パラサイト・イヴ、デジカルリーグ

ASCII


PlayStation


「タイムクライシス」撃ち方ポーズ・うっふん型。
プレイ！PlayStation '97
第2回
あなたのハートを狙い撃ち。
あなたのこづかいも狙い撃ち。

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

タコゲーとは、逆にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

# 今月のタコゲー

林「♪今日のテ〜マは〜タイムクライシス〜
あなたのハートをねら〜い撃ち〜・・・ヘイ!」
── 歌はやめてください。
林「へい」
── では気を取り直して。
林「取り直して」
── タイムクライシスはクオリティが凄いそうですが、そのへんの解説をお願いします。
林「そりゃねえ、どのくらい凄いかというと、リアルな映像、アクションの連続、
まるで映画の主人公にでもなったかのような臨場感!
・・・とナムコの広報資料に書いてあるくらい凄いね」
── あんたの意見はないのか!
林「はいはいはい、タイムクライシス?これは『撃つ』だけのゲームと違って
『隠れる』って システムがあるからね。もうのめり込み方が違うわけですよ。特に私なんか
小さい頃から殴っては隠れ、盗んでは隠れですから隠れることには妙な緊張感が・・・」
── 最近は素顔であちこちに登場されているようですが。
じゃあ同梱されるガンコンについて話してください。
林「合コン?」
── ・・・・・・・・。
林「精度バッグン!ビシバシ当たる!爽快、爽快、あーそうかい。なんちゃってプー」
── 西表島で何かあったんですか?
林「ホテルにパンツ忘れて、後でそれが家に送られてきた。秘密」
── そうですか。じゃあ音楽について。
林「ブラジャーはなくなってたけど」
── じゃあ音楽について。
林「それはもう、デジタルで音楽つくったのにフルオーケストラに生演奏させて
それを録音するよりはるかにお金がかかって『なんだそれなら最初からオーケストラ使っとけ』
ということになってサウンドチームが怒られたぐらい凄いです」
── それは凄そうだ。
林「他に聞きたいこと、ある?」
── じゃあ、ズームのゼロディバ2について。
林「あれはスピード感がケタ外れ。ポリゴンの迫力も凄いわね。世界観が変で
ラーメンのドンブリがステージだったりするし、開発担当も変で女性キャラの研究のために
インターネットからエロ画像ばっかり落としてパソコン壊したらしいわ。・・・他には?」
── じゃあ、占いどおりに眉毛を細くしてみて彼氏ができたかどうか。
林「できた。高浜君っていう人」
── じゃあ、いつかは佐伯さんを出し抜いて社長になってやると思っているかどうか。
林「思ってる」

タイムクライシスは、条件によってステージが分岐しプレイヤーの腕前にあわせたエリアに
進むことができる画期的ガンシューティング。初心者から上級者まで存分に楽しめるぞ。
しかも、家庭版だけのスペシャルステージが用意されている。買えよ。

藤井フミヤが創り出す3次元万華鏡。



**BABY UNIVERSE**
3Dカレイドスコープ
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

実在チーム・選手の個性まで再現!



**フォーメーションサッカー'97**
〜The road to France〜
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ヒューマン

あの大ヒットアーケードゲーム完全移植。



**タイムクライシス+ガンコン**
3Dガンシューティング
ガンコン対応(同梱セット)
標準価格7,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ

これがウワサのガンコンよん。

予想以上のスピード!奇想天外なステージ!



**ZERO DIVIDE 2**
─THE SECRET WISH─
3Dポリゴン格闘
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ズーム

本場ダンク本場ドリブル全てが本場。



**TOTAL NBA '97**
スポーツシミュレーション
マルチタップ対応・最大8人までプレイ可能
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

**PlayStation**™
新発売
標準価格19,800円
(税抜)
SCPH-5500






©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii ©HUMAN 1997 ©1995 1996 NAMCO LTD. © ZOOM Inc.「本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties,Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties,Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。© 1997 NBA Properties,Inc.All rights reseaved.」© 1997 Sony computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited)
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CD-ROMソフトの遊び方は、116ページからのマニュアルページをご覧ください。

# NewSoft

遊んで実感する体験版!! NewSoft



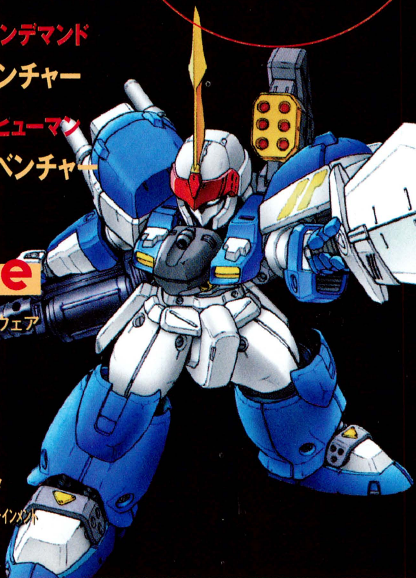
## Movie

見て聴いて知る最新ゲーム映像



TECH PlayStation 1997-8

## CD-ROM iNDEX



➡丸数字は関連記事のページ数です

◎読者の皆様へ

本CD-ROMは開発中のソフトをもとに作られた体験版を含んでおり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合を生じる可能性があります。このため万が一誤動作などを起こしても、ディスクのお取り替えはできませんので、ご了承ください。

## TECH Original

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組



## GameData

お楽しみのメモリーカード用セーブデータ



## ⚠"PlayStation" 専用ソフト使用上のご注意




### ⚠使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。

●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用下さい。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。●なお、このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている場合があります。

### ⚠健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。


このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。また、ソフトに含まれるプログラム等著作物を無断で解析、複製することを禁止します。

"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 1~8 ブロック



TECH PlayStation 1997-8

# CONTENTS





TECH PlayStation
テック・プレイステーション・8月号


1997年8月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243（祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで）



TECH PlayStation MAGAZINE COPYRIGHTS ©1997 by ASCII CORPORATION.
本誌記事の無断転載を禁じます。法律で定められた場合を除き、本誌からの無断コピーを禁じます。

『雷弩機兵ガイブレイブ』©1997 AXELA/AVIT Inc.
『サガフロンティア』©1997 スクウェア

# TECH NEWS

## アーケードの名作をワンパッケージに コナミ、『沙羅曼蛇デラックスパックプラス』発売!!

コナミは『沙羅曼蛇デラックスパック プラス』を'97年7月3日に発売する。予価5800円[税別]。

ステージごとに横スクロールから縦スクロールに変化する斬新なシステムが話題を呼んだ『沙羅曼蛇』、"オプションシュート"により、攻略の幅を大きく広げることに成功した『沙羅曼蛇2』、そして日本ではあまり姿を見ることができなかった幻の名作『ライフフォース』。アーケードで大好評だったこれら3本のシューティングゲームを、プレイステーションで楽しめる。







3本ともアーケード版を忠実に再現。すべてのゲームでふたり同時プレー、2プレーヤーの途中参加が可能。

## おなじみキャラが今度はパズルで大暴れ! 『サイキックフォースパズル大戦』

タイトーは'97年9月に『サイキックフォースパズル大戦』を発売する。予価5800円[税別]。『サイキックフォース』の魅力あふれるキャラクターたちが、今度は『パズルボブル』と同じシステムのアクションパズルで火花を散らす。初回特典として、"プレミアムCD"が付属する。



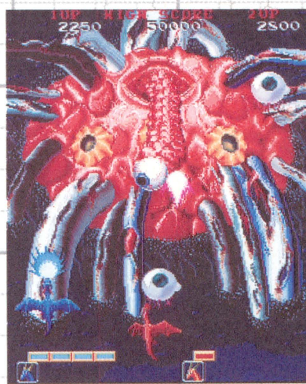

## なが〜く楽しめるロールプレイングゲーム 『アザーライフ アザードリーム』

コナミは'97年9月25日に、ダンジョンロールプレイングゲーム『アザーライフ アザードリーム』を発売する。予価5800円[税別]。

プレーヤーは魔物使いの血をひく少年となり、使い魔を従えて"魔物の塔"を冒険する。ゲームはターン制で進行、マップはプレーするたびに変化するので、遊びごたえも十二分。登場する女の子たちと仲良くなったり、街の建物を増築したりと、フリーシナリオによるイベントも豊富に用意されている。




## 再び蘇る、ナムコ名作劇場! 『ナムコミュージアムアンコール』




ナムコは『ナムコミュージアム』シリーズの続編、『ナムコミュージアムアンコール』の発売を決定した。発売日、価格ともに未定。

今回登場するのは、『キング&バルーン』、『モトス』、『スカイキッド』、『ローリングサンダー』、『ワンダーモモ』、『ロンパーズ』、『ドラゴンセイバー』。'80年から'90年の10年間に登場したナムコの名作たちから、選びに選び抜いた7タイトルを一気に収録する。


※『サイキックフォースパズル大作戦』の画面はイメージです。

## 医師となって16才の少女を救え！『マリア』（仮称）



アクセラは、3Dアドベンチャーゲーム『マリア』（仮称）を発売する。'97年12月12日発売予定で、予価6800円［税別］。プレーヤーは青年医師・高野となり、多重人格障害に冒された少女・筒井マリアを治療する。ゲームはテキスト形式によるパートとインタラクティブムービーで構成される。

## スクウェアから超絶シューティング『アインハンダー』



スクウェアは、シューティングゲーム『アインハンダー』を発表した。価格、発売日ともに未定。本作品はポリゴンによる3DCGを採用。プレーヤーの操作は横スクロールシューティングの二次元的なものとしながら、画面に奥行きを持たせ、視点変更などの演出を実現している。

## 藤水名子原作のフルポリゴン・アドベンチャー『火竜娘』




ガストは、恋愛メンタルアドベンチャーゲーム『火竜娘』を'97年7月10日に発売する。6800円［税別］。行動選択により、プレーヤーキャラの性格が創られていくのが特徴。男性版と女性版のCD-ROM2枚組みで、それぞれ異なる視点からマルチエンディングにつながる物語を楽しめる。

## 新感覚"恋愛系"落ちものパズル！『Stressless lesson』



マックスファイブは'97年6月27日に、新感覚ラブストーリーパズルゲーム『Stressless Lesson-れすれす-』を発売する。4980円［税別］。プレーヤーは男女8人の高校生からキャラを選び、落ちものパズルをクリアーして恋愛成就を目ざす。ストレス解消にもってこいだ。

## プレイステーションをRGBケーブルで接続できるテレビが登場！

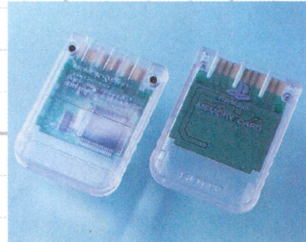
ソニーは、プレイステーションをRGB端子で接続可能な21型ステレオテレビ『KV-21SP1』を、'97年7月5日に発売する。5万3000円［税別］。

本体前面にプレイステーション専用のRGB端子"AVマルチ入力端子"を装備。別売の『マルチAVケーブル』によってプレイステーションを接続でき、より鮮明な画像でゲームを楽しめる。スピーカーには、新設計の"SDスピーカー"を採用。迫力あるステレオサウンドを再生する。



## 夏向き！透明ボディーのメモリーカード

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、'97年7月17日にクリアータイプのメモリーカードを30万個限定で発売する。2000円［税別］。記録したデータを持ち運ぶのに便利なため、プレイステーションユーザーから大好評のメモリーカードに"夏"をイメージしたクリアータイプが登場。スペックは現在発売中のメモリーカードと変わらないが、写真のようになかの基板が透けて見えるデザインになっている。



## TOPICS

●ソニー・コンピュータエンタテインメントは、'97年5月末日現在のプレイステーションの生産出荷累計を発表。全世界で1600万台、日本で750万台をした。

●やのまんは、『RUNABOUT』タイムアタックコンテストを開催する。応募は、製品に付属のアンケートはがきにコンテストパスワードを記入して投函。アンケートはがきのコンテスト応募ぶんと同じフォームをコピー、もしくは書き写して使えば、複数回の応募も可能。DOWN TOWN、SEASIDE、METRO CITY、TEST RUNの4つのコースで、それぞれベストタイムを出した優勝者を、10月実施予定のグアム旅行へペアで4組、合計8人を招待する。締切は、'97年8月31日（当日消印有効）。

●ナムコは'97年8月7日、高精度銃型コントローラ『ガンコン』を発売。3Dガンシューティングゲーム『タイムクライシス』に対応。2980円［税別］。



## お詫び

本誌6月号収録の『RUNABOUT』体験版で、ゲームのBGMが正常時の倍の速さで再生されることが判明しました。読者のみなさまならびに、（株）やのまんゲームズ様、（株）クライマックス様、ビクターエンタテインメント（株）様、アーティストのサーフコースターズの皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。　TECH編集部

『沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS』：©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.『サイキックフォースパズル大戦』：©TAITO CORP.1997『アザーライフ・アザードリームス』：©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1997 NAMCO LTD.『マリア』：©1997 AXELA『アインハンダー』：©スクウェア『火竜娘』：©GUST CO.,LTD 1997©NOWHERE Inc.1997©Minako Fuji 1993『Stressless lesson』：©MAXFIVE 1997/LICENCED by CORPORATION『ガンコン GANCON』：©（株）ナムコ

旬のプレステソフトがてんこもり!! 怒涛の月間オールソフトレビュー!!

# PS Soft Now!!

7/1 → 7/31

## ARMORED CORE

7月10日 発売予定

| 3Dバトルシューティング | フロム・ソフトウェア | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 戦いに生き戦いに果てる 孤独な傭兵たちのストーリー

**スピード感あふれるド迫力の3Dメカバトル!**

国家が滅び企業が権力を握る架空の近未来を舞台にした、ロボットシューティグ。主人公は傭兵組織、レイヴンズ・ネストの一員として、"アーマード・コア"と呼ばれる戦闘ロボットに乗り込み、いろいろな依頼を実行するのだ。要人の護衛からテロリスト撃退、謎の生命体の駆逐など依頼の内容によってストーリーは分岐していくぞ。

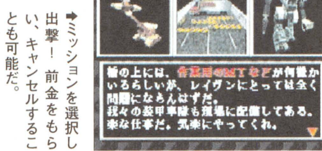



➡屋外はもちろん古代遺跡や溶鉱炉の内部など、バトルフィールドはさまざま。

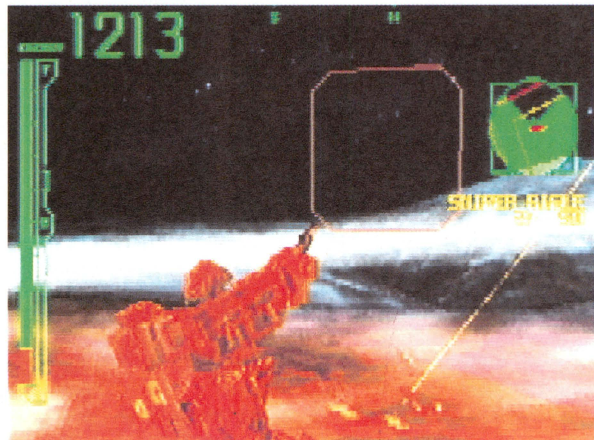



⬆狭い通路のなかでの戦闘は、逃げ道がないぶんだけ、テクニックを必要とするぞ!




➡ミッションを選択し出撃! 前金をもらい、キャンセルすることも可能だ。






⬅このミッションでは強力な武器はペケ。ライフルが無難。レーダーを見て、敵の位置を確認! 敵を照準に捉えて、攻撃を加えろ! このミッションでは強力な武器よりもライフルのほうが適しているのだ。

### 50以上用意された 過酷なミッションの数々

多数ある依頼からどれを選ぶかはプレーヤーの自由。成功報酬が安いものほど、クリアーしやすい。最初は"作業用MT排除"がおすすめだ。




⬅攻撃してくる敵は出現しない。かなり簡単なミッションだ。




➡多角形をしたステージの周囲には、4種類の高さの壁が張り巡らされている。




⬅コイツらを排除するのが目的。もし狙いをはずして発電施設に流れ弾があたると……。

### 11のパーツを組みかえ オリジナルマシンを作ろう

頭部やボディーパーツ、メイン、サブウェポンのほかに本体CPUやジェネレーターなど、合計11のパーツを用意。これらの組み合わせで、2足歩行型のスタンダードなマシンからキャタピラタイプなど、自分好みのマシンを作ることができるのだ。マシンの名前やカラーリングも変更できるほか、独自のエンブレムも作れちゃうぞ。

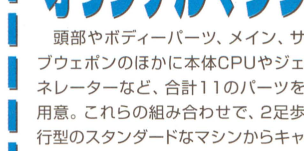



⬅はじめは見た目より性能を重視しよう。




➡完成したらカラーと模様も変更。



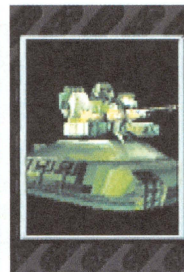








⬆スタンダードな機体。初心者はこのへんから。



⬆キャタピラを装備。この安定感が頼もしい。




⬆模様をこんな虎ガラにすることもできるのだ。

『ARMORED CORE』:©1997 From Software, Inc.

# ダービースタリオン

7月17日 発売予定

| 競馬シミュレーション | アスキー | 6800円[税別] |
|---|---|---|

## 競馬ゲームの名作がついにPSに登場!!

### 史上最強のサラブレッドを育てるのだ!

⬆プレーヤーはオーナーブリーダーとなって仔馬を育成する。最終的にはG1を完全制覇するのが目標だ。

スーパーファミコンで空前の大ヒットを記録した競馬シミュレーション『ダービースタリオン』が、ついにPSで発売される!

PS版はグラフィック、サウンドがより美しくなったのはもちろん、細かな設定にまで手が加えられパワーアップしている。向こう正面からの発走を実施したり、1番の盛り上がりどころ、第4コーナーを立体的に表現したりと、臨場感あふれるレースが楽しめる。また、騎手が着る勝負服もデザイン可能など、魅力的な機能が満載なのだ。

### PS版はセリ市をイベント化

スーパーファミコン版で1年中行なわれていたセリ市を、PS版ではイベント化。1、2月に繁殖牝馬、7、8月には2歳馬のセリが実施される。風景には実写取り込みが使用され、臨場感あるセリが楽しめるぞ。

➡種牡馬、繁殖牝馬も増加。シリーズ最大の頭数になるとのことだ。

実写とりこみで画面はよりリアルに!

### 目指すはGI完全制覇! 種馬選びも慎重に

⬅種牝馬メジロライアン。料金六百万円也。

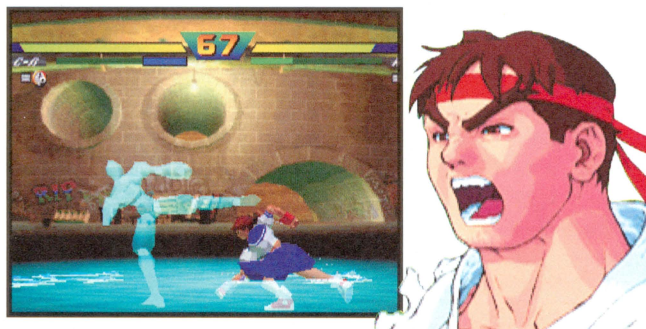
➡馬の血統に関するデータも増加される。

⬆PS版はデータ量がとにかく豊富。

# ストリートファイターEx plus α

7月17日 発売予定

| 格闘 | アリカ/カプコン | 5800円[税別](コンビニ専売) |
|---|---|---|




## 人気格闘ゲームのシリーズ最新作

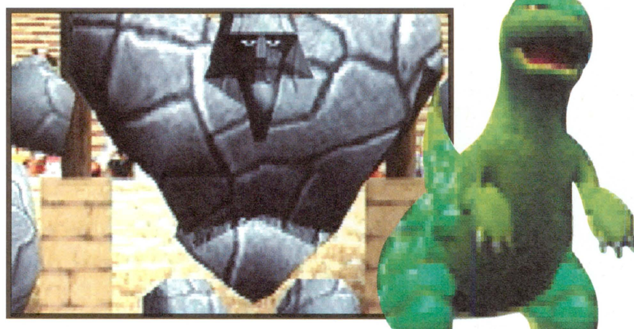
格闘ゲームブームの火付け役となった『ストフィートファイターII』。そのシリーズ最新作が、ついにプレイステーションで登場だ。

PS版はアーケード版の『ストリートファイターEX plus』を基本ベースに、新たにふたりのキャラクターが追加されている。気になるその新キャラクターは、『ストリートファイターZERO2』に登場したさくら、『ストリートファイターII』シリーズでお馴染みのイロモノキャラ、ダルシムだ。『ZERO2』では2次元で表現されていたさくらをどこまで美しくポリゴンで再現できるか、ダルシムの人間離れした闘いっぷりはどうパワーアップするか、などに注目していこう。システム面では、技がヒットした瞬間の感触など、アーケード版『ストリートファイターEX plus』のゲーム性を完璧に再現することを目標に開発中とのこと。対戦格闘ゲームの新境地を開いた熱いバトルに、格闘ゲームファンでなくても期待できるぞ。

# モンスターファーム

7月24日 発売予定

| 3Dモンスター育成シミュレーション | テクモ | 5800円[税別] |
|---|---|---|



## 自分だけのオリジナルモンスターを育てよう

普段は敵としてしか登場しないモンスターを、ペットとして育て上げ闘わせるという育成シミュレーションゲーム。登場するモンスターはゴーレムや昆虫型、ジェル状など数十種類。プレーヤーは、モンスターに狩りや丸太運び、郵便配達などいろいろな仕事をさせ、お金を稼ぎながらパラメーターをアップさせる。最終的にはすべての大会で優勝するような、最強のモンスターを育て上げるのが目的だ。ただ、モンスターといえど、がむしゃらに仕事をさせたりすると疲れてしまい、機嫌も悪くなる。あまりにもスパルタ教育だと、忠誠値が下がり、試合中にプレーヤーの指示を聞かなくなったり、逃げ出してしまうこともある。

また、"モンスター神殿"と呼ばれる場所で、普通の音楽CDから、新たなタイプのモンスターを作り出せるのも見逃せない。たくさんの音楽CDを試して、いろんなタイプのモンスターを育ててみよう。

『ダービースタリオン』:©パリティビット/『ストリートファイターEx plus α』:©ARIKA CO.,LTD.1997,©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED./『モンスターファーム』:©TECMO,LTD.1997

## MAD STALKER -FULL METAL FORCE-

7月3日 発売予定

| アクション | ファミリーソフト | 予価5800円[税別] |
|---|---|---|

### 激しいバトルがウリのロボット格闘ゲーム



近未来都市を舞台に繰り広げられるロボット同士の熱いバトル！　緻密に作成されたストーリーと各ロボットの個性的な装備は、ストーリーモードと対戦モードの両方を非常に魅力的にしている。また、ロボットの操作も簡単で、複雑なコマンド入力が苦手なプレーヤーでも楽しめる設計がうれしい。

## エンジェル・ブレード

7月3日 発売予定

| コミカルシミュレーション | オンディマンド | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### コミカルさが魅力のシミュレーションゲーム




マニア向けのものが多いシミュレーションゲームのなかにあって、とってもコミカルな誰でも気軽に楽しめるこのゲーム。近未来の東京で治安を守る主人公たちと日本征服をたくらむ悪の組織との間で繰り広げられる戦い。進め方次第で何パターンものエンディングが楽しめるお得なシステムを採用。

## クエスト フォー フェイム

7月10日 発売予定

| リズムギターゲーム | ソニー・コンピュータ・エンタテインメント | 6800円[税別] |
|---|---|---|

### 史上初のリズムギターゲームが現われた！



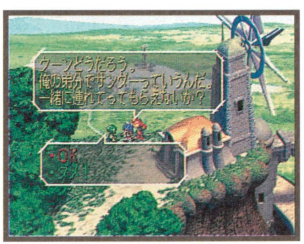
エアロスミスの曲を中心にロック界の名曲が満載。エアロスミスファンにとってはたまらないだろう。エアロスミスを知らなくてもリズム感さえ磨けばたちまち楽しめるゲーム内容となっている。ひとつひとつステージをクリアーしていくモードとみんなで楽しめるパーティーモードの2タイプがある。

## サガ フロンティア

7月11日 発売予定

| RPG | スクウェア | 6800円[税別] |
|---|---|---|

### サガシリーズが舞台をPSに移して登場



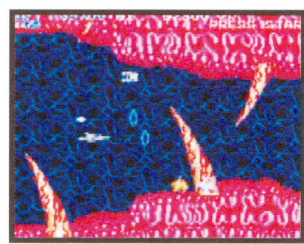
スーパーファミコンで登場して以来"フリーシナリオシステム"でファンをうならせてきた"サガ"シリーズ。登場するキャラクターたちはそれぞれさだめを持っており、全員がどこかに接点がある。主人公クラスのキャラクター同士が恨みあう設定もあったりと、ドラマチックなストーリーが待っている。

## 沙羅曼蛇 デラックス パック プラス

7月3日 発売予定

| シューティング | コナミ | 予価5800円[税別] |
|---|---|---|

### 1本のパックで3つのゲームが楽しめる



アーケードの『沙羅曼蛇』がついにPSに登場！　『沙羅曼蛇』、『ライフォース』、『沙羅曼蛇2』と3つのゲームが楽しめる豪華パックだ！！　それぞれ別のストーリーを持ち、独自のパワーアップシステムを搭載。シューティングゲームファンをうならせた名作ぞろいだから手ごたえも十分。

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

7月4日 発売予定

| 格闘アクション | エス・エヌ・ケイ | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### KOF'96シリーズのPS版がついに登場！




チーム対戦型の格闘ゲーム。キャラクター同士の相性という要素が加わり、チーム編成がいっそうおもしろくなっている。新キャラクターも登場し、いままでのキャラにも新技を追加。主人公"草薙京"とそのライバル"八神庵"との1800年のときを越えた対決も見逃せないところだ。

## ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ～虹色の青春～

7月10日 発売予定

| アドベンチャーゲーム | コナミ | 予価4800円[税別] |
|---|---|---|

### もし本編のひとりだけと付き合っていたら !?




恋愛ゲームの本家『ときめきメモリアル』。もしゲーム中の女の子ひとりと恋愛していたらどんな毎日だったろう。そんなファンからの要望にこたえるドラマシリーズ第1弾。ヒロインには虹野沙希ちゃんが選ばれた。サッカー部のレギュラーから漏れたキミを虹野さんがなぐさめてくれるが……。

## 攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~

7月17日 発売予定

| 3Dアクション | ソニー・コンピュータ・エンタテインメント | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### "フチコマ"に乗って敵を倒す3Dアクション



士郎正宗の原作の世界をそのままにオリジナルストーリーが展開される。プレーヤーはAIを搭載した歩行戦車"フチコマ"を操ってさまざまなミッションに参加する。壁や天井を駆けめぐるアクションは新感覚。画面だけでなく音響システムも3Dで、テクノサウンドがスピード感を盛り上げてるぞ。

『MAD STALKER-FULL METAL FORCE-』:©1997 Family Soft Fill Co.,Ltd.©1997 Fillin Cafe.,Ltd./『沙羅曼蛇 デラックス パック プラス』:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『エンジェル・ブレード』:©1997 On Dimand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC./『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』:©SNK 1996/『クエスト フォー フェイム』:©1993,1994,1995,1996,1997Virtual Music Entertainment,Inc. All right reserved. Virtual Music logo, Virtual Music Entertainment, Quest For Fame and V Pick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc./『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春』:©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『サガ フロンティア』:©1997 スクウェア/『攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～』:©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

## Proof Club

7月17日 発売予定

本格推理ボードゲーム | ユタカ | 5800円[税別]

### キミは名探偵になれるか!?



豪華列車や洋館で次々と起こる殺人事件を解決する、本格推理ゲーム。ボードゲーム形式で進むため、ミステリーファンでなくても気軽に楽しめる。毎回犯人が変わるので何度でも遊べるぞ。初級、中級、上級のシナリオをクリアーすると、辻真先書き下ろしのアドベンチャーをプレーできる。

## レシプロヒート5000

7月17日 発売予定

レース | エクシングエンタテイメント | 5800円[税別]

### 谷や町を舞台にした飛行機のレースゲーム!



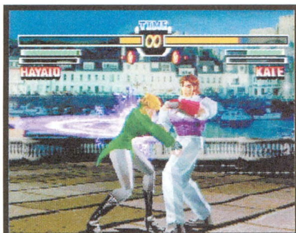
アメリカで実際に行なわれている"RENO"というエアレースを題材にした飛行機レースゲーム。複葉機を操って、町中や渓谷などのコースでレースするという、なんとも大胆な設定だ。グラフィックがポリゴンによる3Dなので、フライトシミュレーションゲームとしても楽しめる。

## VIRTUAL 飛龍の拳

7月17日 発売予定

3D格闘 | カルチャーブレーン | 5800円[税別]

### ファミコン時代の格闘ゲームの名作が復活



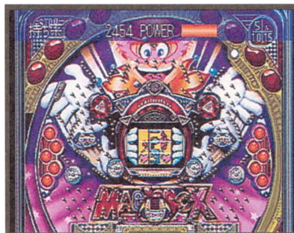
飛龍が、ハヤトが、リアルな3Dポリゴンになって帰ってくる!! 対空技、連続技など、シリーズの特徴的なルールを継承したまま、よりリアルで白熱したバトルを楽しめるぞ。相手の動きを先読みしたり、技のスキを見破る"新・心眼システム"など格闘ゲームファンも満足いくシステムが満載なのだ。

## 西陣パチンコ天国 vol.2

7月24日 発売予定

パチンコ実機シミュレーション | ケイエスエス | 5800円[税別]

### パチンコ屋に並ぶ名機たちをPSでプレー



パチンコメーカー"西陣"の誇る人気機種を本物さながらにプレーできる、リアルなパチンコシミュレーション。3Dポリゴンで見事に再現されたパチンコ屋の店内を歩き回り、自分の気に入った台を見つけて打ちまくろう。本番に備えての"攻略・研究モード"も搭載。成人男子なら気になる1本だ。

## 超人学園ゴウカイザー

7月18日 発売予定

格闘 | アーバンプラント | 5800円[税別]

### ネオジオで大人気だった格闘アクション登場



かつてネオ・ジオで爆発的人気を誇った近未来学園モノ対戦型格闘ゲーム。貴公子あり、アイドルありの学園ヒーローのキャラデザインは、あの大張正己。声優陣も豪華な顔ぶれが多数出演。PS版では、ステージを立体的に表現した"3Dステージモード"など、新システムが追加されているぞ。

## マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-

7月17日 発売予定

シミュレーション | 東芝EMI | 5800円[税別]

### PSのために作られたシリーズ最高傑作



パソコン版で登場して以来根強い人気のシミュレーションゲーム。プレーヤーは緑の大地をガイアの手から取り戻すためモンスターを率いて闘うのだ! PS版は初心者向けの練習面が追加されたほか、召還にかかる時間が短縮されるなど、SS版で不評だった点が大幅に改善されている。

## 雷弩機兵ガイブレイブ

7月17日 発売予定

3DロボットアクションRPG | アクセラ | 5800円[税別]

### ロボットに乗って軍事国家の野望を砕け



ポリゴンで描かれたロボット"ライドギア"を操縦しながら、悪の軍事国家を倒す、アクションRPG。店でパーツを買ったり、敵から新型パーツを奪ったりすることで、自らのライドギアを強化していくのだ。プレーヤーが自分の腕を磨くことがレベルアップという、リアルなシステムもうれしい。

## NASCAR RACING

7月下旬 発売予定

レース | シエラパイオニア | 5800円[税別]

### アメリカンレースシーンの頂点、ナスカー上陸!



パソコンで初登場したとき、あまりのリアルさにアメリカ中のカーレーシングファンが飛びついたという、"ナスカー"のシミュレーションがPSに登場! マシンセッティングの細かさはもちろん、レースの興奮までそのまま再現。PS専用"ステアリング・コントローラ"にも対応しているぞ。

『Proof Club』:©辻真先とアイデアブレーン/YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN/こどもの館/『レシプロヒート5000』:©XING 1997/METRO/『VIRTUAL 飛龍の拳』:©CULTURE BRAIN/『西陣パチンコ天国 vol.2』:©1997 NISHIJIN©1997 KSS/『超人学園ゴウカイザー』:©1996 URBAN PLANT LTD./『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』:©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI/『雷弩機兵ガイブレイブ』:©1997 AXELA/AVIT,.Inc.『NASCAR RACING』:©1996 Sierra On-Line,Inc.©1997 Sierra Pioneer Inc.

## 激突！ 四駆バトル

7月24日 発売予定

| オフロードレース | ココナッツ ジャパン エンターテイメント | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 道なき道を突っ走る、怒涛のカーアクション



ジープにローバー、シボレー、ハマー、4種の4WDで暴れまくるバトルレースゲーム。4駆ならではのテクニックを思う存分に発揮して、雪原だろうが砂漠だろうがワイルドに駆けめぐれ。もちろん対戦プレーもオーケー。熱い激突バトルが、臨場感あふれる迫力のグラフィックで展開されるのだ。

## 実況パワフルプロ野球'97 開幕版

7月24日 発売予定

| スポーツ | コナミ | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 今年も開幕！ 野球ゲームの定番だ



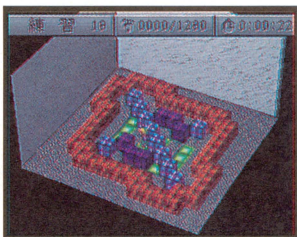

すっかりPS版でもおなじみになった"パワプロ"が"97年のペナントレース開幕時最新データで登場だ。選手を育成できるサクセスモードでは、野手だけでなく投手も育てられるぞ。登録できる選手の数も26名に増えてグーンとパワーアップ。もちろん実況は、おなじみの安部憲幸アナ。

## 倉庫番ベーシック

7月24日 発売予定

| 思考パズル | 伊藤忠商事 | 3800円[税別] |
|---|---|---|

### シンプルだけど息の長いパズルゲームなのだ



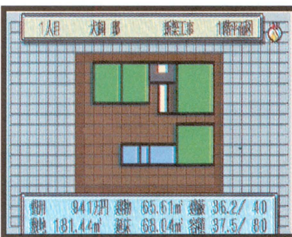
パソコン版にはじまりさまざまな機種に移植されてきた『倉庫番』。荷物を決められた位置に片づけるというシンプルなルールだが、1度プレーしたらハマルことうけあい！ 全280面、エディットモードでオリジナル面を作ることも可能。グラフィックも新たに生まれ変わっているぞ。

## マイホームドリーム

7月24日 発売予定

| 住宅設計シミュレーション | ビクターソフト | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### PSでマイホームを建てちゃおう！



プレーヤーは"一級建築士"になり依頼主の家の設計・建築すべてをこなす。さらには自分の家までも建ててしまおうという夢のようなシミュレーションゲーム。家具や設備などは全300種類以上。壁や床の色や素材の選択も自由だ。建築知識がない人にも親切なヒントメッセージつき。

## Carnage Heart EZ

7月24日 発売予定

| 思考バトルシミュレーション | アートディンク | 5700円[税別] |
|---|---|---|

### 高度な戦略を要するシミュレーションバトル



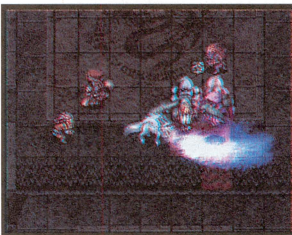
プレーヤーが武器の選択から戦略のプログラムまでできる斬新なシステムが人気を呼んだ"Carnage Heart"の続編。初心者でも簡単にプログラムを組めるようなインターフェイスに改良されてるぞ。世界連合の指揮官として重装甲無人機動兵器(OKE)を開発し、敵対する巨大企業と戦うのだ。

## アークザラッド・モンスターゲーム withカジノゲーム

7月31日 発売予定

| データバトル | ソニー・コンピュータ・エンタテインメント | 4800円[税別] |
|---|---|---|

### 『アークII』をクリアーした人に贈るバトルゲーム



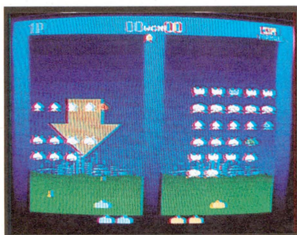
『アークザラッドII』で育てたモンスターや集めたアイテムのデータを使って楽しむバトルゲーム。複数のプレーヤーでデータを持ちよって、対戦や交換も可能。さらに5種類のカジノゲームが楽しめるオマケディスクつきだ。『アーク』の世界をより深く楽しめるゲームなのだ。

## スペースインベーダ

7月31日 発売予定

| シューティング | タイトー | 2800円[税別] |
|---|---|---|

### ゲームの王様インベーダーが復活!!



ついにPS版で登場の本家スペースインベーダー。モノクロ、アップライト、セロハンなど、ブーム当時のさまざまなオリジナルモードを忠実に再現。さらに当時にはなかった対戦モードなどの新要素もしっかり追加されているぞ。歴史あるゲームのおもしろさを再発見しよう。

## EOS -イオス-

7月3日 発売予定

| 3Dシューティング | マイクロネット | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 人型戦闘機を操り群がる敵を叩き斬れ！



プレーヤーは人型に変形可能な戦闘機をあやつって、さまざまな任務を遂行していくのだ。"エヴァンゲリオン"などでもお馴染みの増尾昭一デザインのメカが、フルポリゴンで表現された異世界の戦場を暴れまわるSFシューティングゲーム。卓越したスピード感が魅力的だ。

『激突！　四駆バトル』:©1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD./『実況パワフルプロ野球｀97　開幕版』:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『倉庫番ベーシック』:©1997 ITOCHU Corp.Licensed by THINKING RABBIT./『マイホームドリーム』:©1997株式会社プログレス©1997 Victor Interactive Software Inc./『Carnage Heart EZ』:©1995,1997 by Artdink./『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』:1996.1997Sony Computer Entertainment Inc./『スペースインベーダ』:©TAITO CORP.1978,1997/『EOS -イオス-』:©MICRONET 1997

## MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

7月下旬 発売予定

| タクティクス・シミュレーション | バンダイ | 6800円[税別] |
|---|---|---|

### あの"1年戦争"をPSで完全再現!!



リアルなメカニック描写と、アムロを中心とする人間関係が多くのファンを魅了した『機動戦士ガンダム』。そのドラマチックな物語を、シミュレーションゲームとして完全再現。ポリゴンで表示されたモビルスーツ同士の戦闘シーンや、新たに追加されたアニメシーンはファンならずとも感涙ものだ。

## 初恋ばれんたいん

7月 発売予定

| 恋愛育成シミュレーション | ファミリーソフト | 予価5800円[税別] |
|---|---|---|

### 高校2年間でかわいい彼女をゲットしよう!



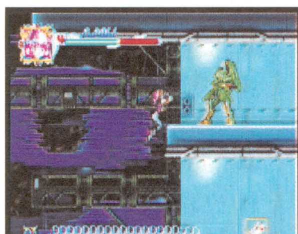
高校生活の2年間で、女のコから告白されるのが目的の恋愛育成シミュレーション。登場する女のコは10人。みんなかわいくて個性的なコばかりなので、好みにうるさい人でも納得できるはず。女のコの好感度が増すと、いろいろとプレゼントをくれるぞ。バレンタインが楽しみだ。

## 超光速グランドール

7月25日 発売予定

| アクション | バンダイビジュアル | 5800円[税別] 初回限定版 7800円[税別] |
|---|---|---|

### 超人気声優陣を起用した美少女アクション



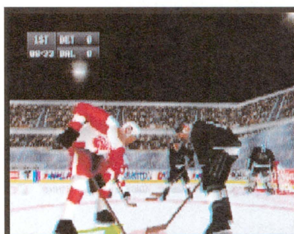
縦、横にスクロールするステージクリアー型の美少女アクション。各ステージはぶらさがりや壁登りなど様々な特殊能力を駆使しないと攻略できない、パズル的要素が含まれている。制作をあかほりさとる事務所が全面バックアップ。岩男潤子、宮村優子ら人気声優も多数出演。

## NHL 97

7月10日 発売予定

| スポーツ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 今年大ブレイク確実のアイスホッケーだ!



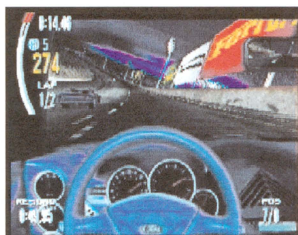
最近じわじわと注目されはじめ、人気急上昇中のアイスホッケーを題材に作られたスポーツアクションだ。本場NHL、NHLPA公認だから、チームも選手も実名で登場。3Dの氷の上をところせましと動き回る選手たち。カメラワークや実況も充実、迫力のプレーを存分に味わえるぞ。

## オーバードライビンII

7月 発売予定

| レース | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 幻の名車でレースができるぜいたくなゲーム



世界のスーパーカー8台が実名で登場。各車の性能を忠実に再現したカーレースだ。全作で好評だった実写ムービーも健在。リアルな設定の"シミュレーションモード"とレース性を追求した"アーケードモード"があるぞ。ナレーションはテレビでもおなじみの古谷徹だ。

## RALLY CROSS

7月中旬 発売予定

| ラリーアクションレースゲーム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### ハデで過激なレーシングゲーム



起伏の激しいオフロードをいかにパワフルに走りきるか？　ラリーの醍醐味を丸ごと閉じこめた、ラリーアクションレースゲームの登場だ。跳ねて転んでスピンして、荒れたコースと戦って、敵のマシンと勝負する。自分を含めた4台のうち、クラッシュせずに優勝できるのは誰だ!?

## クロックタワー～The First Fear～

7月17日 発売予定

| アドベンチャー | ヒューマン | 3800円[税別] |
|---|---|---|

### 北欧を舞台にしたホラーアドベンチャー




すでに発売中の『クロックタワー2』の原点といえる作品。プレーヤーは主人公のジェニファーを操り、殺人鬼"シザーマン"の執拗な追跡を振り切りながら、恐怖の館から逃げ出すのだ。スーパーファミコン版では収録されなかった、恐怖映像やイベントが大幅に追加されているぞ。

## チージィー

7月24日 発売予定

| アクション | ジャレコ | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### Dr.ケムの城から逃げ出そう



マッドサイエンティスト・Dr.ケムに捕らえられたネズミのチージィーを、城から脱出させるアクションゲーム。ステージは本棚、煙突、下水道、キッチンテーブルなどに分かれていて、それぞれボスが待ちかまえている。さまざまなしかけを切り抜けて、みごと脱出することができるか？

『MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR』:©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997『初恋ばれんたいん』:© 1997 Family Soft Fill in Cafe/『超光速グランドール』:©1997長谷川勝己／あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル/『NHL 97』:©Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game, it's in the game." Is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved./『オーバードライビンII』:©1997 Electronic Arts.All rights reserved./『RALLY CROSS』:©1997 Sony Interactive Entertainment Inc./『CLOCK TOWER～The First Fear～』:©HUMAN1995,1997/『チージィー』:©1997 JALECO LTD.©Ocean Software Ltd.1996

## ボンビンアイランド(The Bombing Islands)

7月18日 発売予定

| パズル | ケムコ | 4800円[税別] |
|---|---|---|

### 壮快感たっぷりの爆発パズルゲーム




ファンにはおなじみのキッドクラウンが主人公の、爆弾を使ったパズルゲーム。各ステージに散らばった爆弾を上手に配置して、次々と爆発させていくのだ。制限時間内でどれだけ早く、すべての爆弾を破壊できるかが勝負どころとなる。ストレス発散型の本格的パズルゲームだ。

## DX人生ゲームII

7月 発売予定

| ボードゲーム | タカラ | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 傑作ボードゲームの続編が登場!!



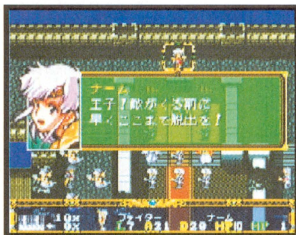
1年以上経った現在もなお人気の高いボードゲームの定番が、大幅にパワーアップして帰ってきたぞ。イベント総数は2000以上。さらに、プレーヤーの性格がゲームに反映される"モラル"のパラメータが追加された。運命のルーレットにしたがって"人生の達人"になれるのは誰だ?

## ラングリッサーI&II
## ラングリッサーI&IIスペシャルパッケージ

7月 発売予定

| シミュレーションRPG | メサイヤ | レギュラー版 5800円[税別] スペシャル版 6800円[税別] |
|---|---|---|

### アニメーション満載で演出効果抜群!



PC-FX版などで人気の高い『ラングリッサー』シリーズがPS用にリメイクされて登場。RPGの要素が入ったボードタイプの戦術シミュレーションとしてのおもしろさは健在だ。PS版は他機種にはなかったアニメーションを随所に追加、さらにドラマチックに生まれ変わったのだ。

## 怪物パラ☆ダイス

7月 発売予定

| ボードゲーム | メイクソフトウェア | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 巨匠さくまあきらの新作ボードゲーム




最高8人まで参加できる、RPGの要素を持ったボードゲームの登場。プレーヤーはサイコロとカードで、モンスターやほかのプレーヤーたちと闘いながら財宝を目ざすのだ。モンスター以外にもさまざまなトラップ、奇想天外なハプニングなどがプレーヤーを待ちかまえているぞ。

## Cat The Ripper -13人目の探偵士-

7月17日 発売予定

| 3D探索型アドベンチャー | トンキンハウス | 5800円[税別] |
|---|---|---|

### 英国の香り漂う本格派ミステリー



われわれが住む現実の世界とはなにかが少し違う世界。そんなパラレルワールドにある英国を舞台に繰り広げられる、3D探索型アドベンチャーゲームだ。原作は山口雅也のゲームブック『13人目の名探偵』。連続殺人の謎を解いて、みごと事件を解決することができるだろうか?

## バウンダリーゲート

7月17日 発売予定

| RPG | パック・イン・ソフト | 予価5800円[税別] |
|---|---|---|

### 3D空間で迫力のバトルを展開!



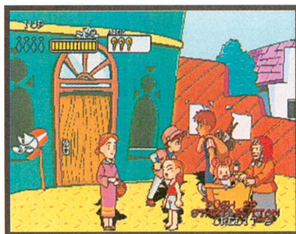

3D空間で繰り広げられるファンタジックなRPG。移動はすべて3D視点で、戦闘も切り換えなしでスムーズに行なわれる。敵モンスターの巨大さが際だつ戦闘シーンは必見だ。使う魔法の効果が、画面いっぱいにアニメーションで描かれ、迫力満点! この臨場感をぜひとも体感してほしい。

## プリルラ/アーケードギアーズ

8月29日 発売予定

| アクション | エクシングエンタテイメント | 4800円[税別] |
|---|---|---|

### 幻の名作アクションPSに登場!



アーケード版でそのかわいいキャラクターが好評だった『プリルラ』がついにPSに移植された。奥行きのある、シュールな世界のなかで展開される横スクロールアクションゲームだ。主人公のザックとメルは、奪われた"時のネジ"を取り戻すために魔法の杖を持って冒険の旅へと出発するのだ。

## エルフを狩るモノたち -花札編-

8月 発売予定

| テーブルゲーム(花札) | アルトロン | 予価5800円[税別] |
|---|---|---|

### おなじみのキャラたちと花札で勝負




CDにビデオと人気沸騰中のアニメが、花札ゲームになってPSに登場。アニメでおなじみのキャラ、律子や淳平たちと"こいこい"、"花あわせ"、"おいちょかぶ"を楽しめちゃうのだ。ストーリーモードでは、アニメをもとにしたオリジナルストーリーが展開されるので、こちらも楽しみだ。

『ボンビンアイランド(The Bombing Islands)』:©1997KEMCO/TONG KING SHOW/『DX人生ゲームII』:©1960 LINK RESEARCH CORP.©1997 MILTON BRADLEY COMPANY.©TAKARA CO.,LTD.1997 PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD./『ラングリッサーI&II ラングリッサーI&IIスペシャルパッケージ』:©NCS/『怪物パラ☆ダイス』:©1997 MAKE SOFTWARE/『Cat The Ripper-13人目の探偵士-』:©1997 TONKINHOUSE/『バウンダリーゲート』:©1997 Victor Interactive Software, Inc.©1997 NEC HOME Electronics,Ltd./『プリルラ/アーケードギアーズ』:©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING/『エルフを狩るモノたち -花札編-』:©1997 ALTRON CORPRATION ©矢上裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー

## ロボ・ピット2

8月下旬 発売予定

3D対戦アクション+成長要素 | アルトロン | 予価5800円[税別]

### ハンドメイドのオリジナルロボットで戦え!!




ポリゴンのキャラクターで繰り広げる対戦アクションゲーム。プレーヤーがオリジナルロボットを作成、成長させながら敵との戦いに挑むという、胸ワクワクのゲームシステムだ。対戦モードでは、友だちの作ったロボットと戦うこともできちゃうのだ。自慢のロボットを持ちよっていざ勝負!!

## 神聖伝メガシード 復活編

7月24日 発売予定

シミュレーション | バンプレスト | 予価5800円[税別]

### 侵略者を倒して、世界を守れ!



"メガシード"と呼ばれるヒーローが悪と戦う戦闘シミュレーション。侵略者によって命を奪われた主人公が謎のロボットから命をさずかり、バイオファイター・メガシードとして悪に立ち向かう。画面は斜め見おろし型。ゲームは1ターンずつ敵と味方で攻撃し合う、ターン制を採用している。

## パンツァーバンディット

7月24日 発売予定

格闘アクション+対戦格闘 | バンプレスト | 5800円[税別]

### 魔法と蒸気文明の世界を舞台にした冒険活劇



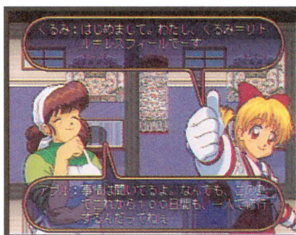
蒸気文明と魔法が混在する世界のなかで暴れまくる、横スクロール格闘アクションゲーム。自動的に敵を攻撃してくれる"お供メカ"が登場。さまざまなコンビネーションプレーを見せてくれるぞ。対戦格闘モードでは4人まで同時プレーが可能。多人数プレーで熱くなることうけあいだ。

## くるみミラクル

9月上旬 発売予定

育成シミュレーションゲーム | バンプレスト | 5800円[税別]

### 魔法使いの女のコ育ててみませんか?



魔法使い見習いの女のコを一人前に育てる育成シミュレーションゲーム。従来のゲームのようなスケジュール管理型のシミュレーションではなく、主人公が動きまわった結果によって能力値が変化していくという、RPG風なシステムなのだ。立派な魔法使いになれるかどうかは行動しだい。

## みんなのGOLF

7月17日

スポーツ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 4800円[税別]

### ゴルフの楽しさを改めて実感できるゲーム



ストロークプレー、パッドゴルフなどを楽しめるゴルフゲームの最高傑作。経験値を集めて新しいコースをプレーできるシステムや、コンピューターキャラに勝ってそのキャラをゲットできるVSモードがある。かけをするBETモードは緊張感抜群! 幅広いゲーム性に子供も大人も楽しめる。

## HARD BLOW

7月31日 発売予定

育成シミュレーション+スポーツ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円[税別]

### ボクサーの苦労が伝わってくるゲームなのだ




トレーナーが新人ボクサーを発掘し鍛えあげて、試合に挑むサクセスストーリー。育成シミュレーション的要素の"トレーニング"と、実際に対戦する"試合"の2部構成。12種類のトレーニングをこなし、思いどおりのファイティングスタイルを築き上げよう。目ざすは2階級、3階級制覇だ!

明日のゲーム業界みたいなのを予想する

## こらむっち

日本テレビで放映予定のドラマshin-D『誰かが扉を叩いてる』(7月9日より水曜深夜12:45〜1:54週連続放映)において、『ブシドーブレード』がやたらと激しく登場すると予想します。ていうか確定!

内容は少女マンガ家の前に突然現われた不老不死の男と、それを殺そうとするこれまた不老不死の男たちの織り成す不可思議な物語。実年齢500才の少年も登場し絡み合う人間模様&恋愛。美男美女大登場、んでもってバイオレンス炸裂みたいな〜。

なんだかさっぱりわからないと思いますが。実際わからないですね。

わたしもちょっとわかりません。

適当なことを書いてすいません。

えーと、まじめに言うと、劇中に登場するその500才の少年(新藤竜之介=いしいすぐるくん)、ちなみに悪役それもボス格なんだけど、彼がドラマ中ひたすら『ブシブレ』をプレーしているという。そんな感じ。

うーん。わからんですな。

と、いうことで、わかりたいヒトは試しにドラマを見てください。(T)



⬆早坂好恵と演劇集団キャラメルボックスの西川浩幸、上川隆也、悪役商会の八名信夫など豪華メンバーが登場。そして上の写真はいしいすぐるくん。「ブシブレはけっこうムズイです」と言いつつも、撮影の合間に遊んでました。なんかカワイイ感じですね〜。

『ロボ・ピット2』:©1997 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED./『神聖伝メガシード 復活編』:©サンライズ©BANPRESTO 1997/『パンツァーバンディット』:©Fill In Cafe/©BANPRESTO 1997/『くるみミラクル』:©BANPRESTO 1997/『みんなのGOLF』©Sony Computer Entertainment Inc.『HARD BLOW』:©1997 Electronic Arts.

# 1997 NewSoft発売スケジュール

The Release Sche

## 7月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7/3 | オーバードライビンⅡ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 7/3 | エンジェル・ブレード | オンデマンド | 5800円 |
| 7/3 | 沙羅曼蛇 デラックス パック プラス | コナミ | 予価5800円 |
| 7/3 | BODY HAZARD | ヒューマン | 5800円 |
| 7/3 | MAD STALKER ~FULL METAL FORCE~ | ファミリーソフト | 予価5800円 |
| 7/3 | EOS -イオス- | マイクロネット | 5800円 |
| 7/4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | エス・エヌ・ケイ | 5800円 |
| 7/10 | 火竜娘(かりゅうじょう)-柳 判官- -高 悠環- | ガスト | 予価6800円 |
| 7/10 | ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1~虹色の青春~ | コナミ | 予価4800円 |
| 7/10 | クエスト フォー フェイム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 6800円 |
| 7/10 | ARMORED CORE | フロム・ソフトウェア | 予価5800円 |
| 7/11 | サガ　フロンティア | スクウェア | 価格未定 |
| 7/11 | バウンダリーゲート | パック・イン・ソフト | 5800円 |
| 7/17 | 雷弩機兵ガイブレイブ | アクセラ | 5800円 |
| 7/17 | ダービースタリオン | アスキー | 6800円 |
| 7/17 | レシプロヒート5000 | エクシングエンタテイメント | 5800円 |
| 7/17 | ストリートファイターEx plus α | カプコン | 5800円 |
| 7/17 | VIRTUAL飛龍の拳 | カルチャーブレーン | 5800円 |
| 7/17 | みんなのGOLF | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 4800円 |
| 7/17 | 攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5800円 |
| 7/17 | Cat The Ripper | トンキンハウス | 5800円 |
| 7/17 | クロックタワーThe First Fear | ヒューマン | 3800円 |
| 7/17 | 怪物パラ☆ダイス | メイクソフトウェア | 5800円 |
| 7/17 | Proof Club | ユタカ | 予価5800円 |
| 7/17 | マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達- | 東芝EMI | 5800円 |
| 7/18 | 超人学園ゴウカイザー | アーバンプラント | 5800円 |
| 7/24 | Carnage Heart EZ | アートディンク | 5700円 |
| 7/24 | 西陣パチンコ天国vol. 2 | ケイエスエス | 5800円 |
| 7/24 | 激突! 四駆バトル | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 |
| 7/24 | 実況パワフルプロ野球'97 開幕版 | コナミ | 予価5800円 |
| 7/24 | NASCAR RACING | シエラ・パイオニア | 予価5800円 |
| 7/24 | モンスターファーム | テクモ | 5800円 |
| 7/24 | パンツァーバンディット | バンプレスト | 5800円 |
| 7/24 | 神聖伝メガシード 復活編 | バンプレスト | 5800円 |
| 7/24 | マイホームドリーム | ビクターソフト | 5800円 |
| 7/24 | 倉庫番ベーシック | 伊藤忠商事 | 3800円 |
| 7/31 | HARD BLOW | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 7/31 | Base Ball Navigator | エンジェル | 5800円 |
| 7/31 | アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 4800円 |
| 7/31 | スペースインベーダー | タイトー | 2800円 |
| 7/31 | パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.2 | 日本シスコン | 6800円 |
| 7/31 | トレジャーギア | 未来ソフト | 5800円 |
| 7月中旬 | スーパーブラックバスX | スターフィッシュデータ | 5800円 |
| 7月中旬 | RALLY CROSS | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5800円 |
| 7月下旬 | エルフを狩るモノたち一花札編一 | アルトロン | 予価5800円 |
| 7月下旬 | ロボ・ピット2 | アルトロン | 予価5800円 |
| 7月 | NHL97 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 7月 | ボンビンアイランド(The Bombing Islands) | ケムコ | 価格未定 |
| 7月 | チージィー | ジャレコ | 価格未定 |
| 7月 | DX人生ゲームⅡ | タカラ | 5800円 |
| 7月 | MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR | バンダイ | 予価6800円 |
| 7月 | 超光速グランドール | バンダイビジュアル | 5800円 |
| 7月 | 超光速グランドール(初回限定版) | バンダイビジュアル | 7800円 |
| 7月 | 初恋ばれんたいん | ファミリーソフト | 予価5800円 |
| 7月 | ラングリッサーⅠ&Ⅱ | メサイヤ | 5800円 |
| 7月 | ラングリッサーⅠ&Ⅱスペシャルパッケージ | メサイヤ | 6800円 |
| 7月 | ボイスファンタジア | アスク講談社 | 6800円 |

## 8月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8/1 | ロックマンX4 | カプコン | 5800円 |
| 8/1 | ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック | カプコン | 6800円 |
| 8/1 | X-COM 未知なる侵略者 | メディアクエスト | 5800円 |
| 8/1 | はじめの一歩 | 講談社 | 5800円 |
| 8/7 | 南方珀堂登場 | アトラス | 予価5800円 |
| 8/7 | メタルスラッグ | エス・エヌ・ケイ | 5800円 |
| 8/7 | FIGHTING NETWORK RINGS | ナグザット | 5800円 |
| 8/7 | ガンバレット | ナムコ | 5800円 |
| 8/7 | ガンバレット+ガンコン | ナムコ | 7800円 |
| 8/7 | タイムクライシス | ナムコ | 5800円 |
| 8/7 | 同級生2 | バンプレスト | 6800円 |
| 8/7 | 同級生2EXTRABOX | バンプレスト | 13800円 |
| 8/8 | 悠久幻想曲 | メディアワークス | 5800円 |
| 8/21 | ぱすてるみゅーず | ソフトオフィス | 4800円 |
| 8/28 | COOL BOADERS 2 Killing Session | ウェップシステム | 5800円 |
| 8/28 | マーブル・スーパーヒーローズ | カプコン | 5800円 |
| 8/29 | プリルラ /アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | 4800円 |
| 8/29 | ザ・マスターズファイター | シネマサプライ | 5800円 |
| 8月 | X2 | カプコン | 5800円 |
| 8月 | トリパズ Δ | サントス | 4800円 |
| 8月 | アルカノイドリターンズ | タイトー | 4800円 |
| 8月 | メックウォリア2 | バンダイビジュアル | 5800円 |
| 8月 | 栄光のセントアンドリュース | 小学館プロダクション | 予価5800円 |
| 8月 | あやかし忍伝くの一番 | 翔泳社 | 価格未定 |

## 9月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9/1 | B線上のアリス~ALICE on Borderlines~ | 講談社 | 6800円 |
| 9/4 | パロウォーズ | コナミ | 予価5800円 |
| 9/4 | 聖龍伝説~外伝~ | バップ | 5800円 |
| 9/11 | スペクトラルフォース | アイディアファクトリー | 5800円 |
| 9/11 | 聖刻1092操兵伝 | ユタカ | 予価5800円 |
| 9/11 | 聖刻1092操兵伝 限定版(純銀製仮面付き) | ユタカ | 予価9800円 |
| 9月 | ウキウキ釣り天国 ~人魚天国の謎~ | テイチク | 価格未定 |
| 9月上旬 | くるみミラクル | バンプレスト | 予価5800円 |
| 9月下旬 | BATTLE FORMATION | バンプレスト | 予価5800円 |
| 9月 | 風のノータム | アートディンク | 予価5800円 |
| 9月 | SIDE WINDER 2 | アスミック | 5800円 |
| 9月 | アフレイドギア | アスミック | 価格未定 |
| 9月 | FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~ | エクシングエンタテイメント | 価格未定 |
| 9月 | ストリートファイターコレクション | カプコン | 5800円 |
| 9月 | サイキックフォースパズル対戦 | タイトー | 予価5800円 |
| 9月 | ウキウキ釣り天国 ~人魚伝説の謎~ | テイチク | 予価5800円 |
| 9月 | サイドポケット3 | データイースト | 予価5800円 |
| 9月 | ムーンライトシンドローム | ヒューマン | 価格未定 |
| 9月 | ブレス オブ ファイアⅢ | カプコン | 5800円 |
| 9月 | ラグナキュール | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 予価5800円 |
| 9月 | 熱砂の惑星 | 伊藤忠商事 | 価格未定 |
| 9月 | 卒業 VACATION | 毎日コミュニケーションズ | 価格未定 |

## 10月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10/1 | BALL BLAZER(ボールブレイザー) | ビーピーエス | 予価5800円 |
| 10/3 | 10101(仮) | サンテックジャパン | 予価5800円 |
| 10月 | スペクトラルタワーⅡ | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| 10月 | KING OF GAMES(仮) | クレフ | 予価4800円 |
| 10月 | イバラード ラピュタの孵る街 | システムサコム | 価格未定 |
| 10月 | トラ! トラ! トラ! | ダズ、ネクサスインターラクト | 6800円 |

## 11月以降発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月 | ぼのぼーと | アミューズ | 価格未定 |
| 11月 | ファーランドストーリー　四つの封印 | テイジイエル | 6800円 |
| 12/12 | マリア | アクセラ | 予価6800円 |
| 12月 | ハイパーオリンピック イン ナガノ | コナミ | 価格未定 |

## '97年発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 春 | ゲーム天国 | ジャレコ | 価格未定 |
| 夏 | Guilty Gear | アークシステムワークス | 予価5800円 |
| 夏 | Wizard's Harmony2 | アークシステムワークス | 予価4900円 |
| 夏 | タクティクス オウガ | アートディンク | 予価5800円 |
| 夏 | スターボーダーズ | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 夏 | サウンドノベルツクール2 | アスキー | 予価5800円 |
| 夏 | 音楽ツクールかなでーる2 | アスキー | 予価5800円 |
| 夏 | G・O・D pure | イマジニア | 5800円 |
| 夏 | グラディウス外伝 | コナミ | 価格未定 |
| 夏 | OUT LIVE Be Eliminate Yesterday | サンソフト | 価格未定 |
| 夏 | フォトジェニック | サンソフト | 価格未定 |
| 夏 | 爆走兄弟レッツ&ゴーWGPハイパーヒート | ジャレコ | 価格未定 |
| 夏 | フロントミッション2 | スクウェア | 価格未定 |
| 夏 | フロントミッションオルタナティブ | スクウェア | 価格未定 |
| 夏 | NHLオープンアイス | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | ファイナルドゥーム | ソフトバンク | 5800円 |
| 夏 | モータルコンバット・トリロジー | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | ロボトロンX | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 | タカラ | 5800円 |
| 夏 | 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX(初回限定) | タカラ | 9800円 |
| 夏 | LUCIFERD(ルシファード)~世紀末への挑戦~ | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 |
| 夏 | こちら葛飾区亀有公園派出所 | バンダイ | 価格未定 |
| 夏 | ドラゴンボールGT(仮) | バンダイ | 価格未定 |
| 夏 | 夢・色いろ | フェザード | 5800円 |
| 夏 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | 予価5800円 |
| 夏 | アルナムの翼一焼塵の空の彼方へ一 | ライトスタッフ | 価格未定 |
| 夏 | MAD PANIC COASTER | 博報堂 | 価格未定 |
| 夏 | プロジェクト　ガイアレイ | 翔泳社 | 価格未定 |

 ※価格はすべて税別です。

dule of NewSoft

| | | | |
|---|---|---|---|
| 秋 | L.S.D.(仮) | アスミック | 価格未定 |
| 秋 | 宇宙機動VANARK | アスミック | 価格未定 |
| 秋 | 情熱 熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～ | アスミック | 価格未定 |
| 秋 | 森の王国(仮) | アスミック | 価格未定 |
| 秋 | MOON | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | パラダイスロスト | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | パワードール2 | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | NIGHTMARE PROJECT YAKATA | アスク講談社 | 価格未定 |
| 秋 | イイナ | イマジニア | 価格未定 |
| 秋 | メルティランサーRe-inforce | イマディオ | 価格未定 |
| 秋 | バーガーバーガー | ギャップス | 予価5800円 |
| 秋 | どきどきポヤッチオ | キングレコード | 予価5800円 |
| 秋 | RIVEN The Sequel to MYST | サンソフト | 価格未定 |
| 秋 | るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 秋 | ダムダム・ストンプランド | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 予価5800円 |
| 秋 | true real fantasy(仮) | ドリームキューブ | 5800円 |
| 秋 | R?MJ(仮) | バンダイ | 価格未定 |
| 秋 | 天空のエスカフローネ | バンダイ | 価格未定 |
| 秋 | ジャングルパーク | バンダイビジュアル | 予価4800円 |
| 秋 | メタルドレッド | バンダイビジュアル | 予価5800円 |
| 秋 | 雀じゃん恋しましょ | ビスコ | 価格未定 |
| 秋 | Shadow Tower | フロム・ソフトウェア | 予価5800円 |
| 秋 | 英雄志願ーGal Act Heroismー | マイクロキャビン | 6800円 |
| 秋 | PARANOIA SCAPE | マチルダ | 価格未定 |
| 秋 | MELT ～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～ | マップジャパン | 価格未定 |
| 秋 | トランスポートタイクーン | 伊藤忠商事 | 5800円 |
| 秋 | メビウスリンク3D | 伊藤忠商事 | 価格未定 |
| 秋 | 修羅の門 | 講談社 | 5800円 |
| 秋 | My Dream～On Airが待てなくて～ | 日本クリエイト | 価格未定 |
| 秋 | プリズムコート | 富士通パソコンシステムズ | 価格未定 |
| 秋 | 個人教授 La Leçon Particulière | 毎日コミュニケーションズ | 価格未定 |
| 冬 | 火星物語 | アスキー | 価格未定 |
| 冬 | バイオハザード2 | カプコン | 価格未定 |
| 冬 | アドヴァンストV.G.2(仮) | テイジイエル | 価格未定 |
| '97年 | ジュンクラシック(仮) | T&E SOFT | 価格未定 |
| '97年 | ブレイズ アンド ブレイド～エターナルクエスト～ | T&E SOFT | 価格未定 |
| '97年 | LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮) | Tears | 価格未定 |
| '97年 | on side(仮) | Tears | 価格未定 |
| '97年 | プロフェッショナルビリヤード | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| '97年 | R-TYPES | アイレム | 価格未定 |
| '97年 | RPGツクール3 | アスキー | 予価5800円 |
| '97年 | シミュレーションRPGツクール | アスキー | 予価5800円 |
| '97年 | Ash to Ash | イースリースタッフ | 価格未定 |
| '97年 | バーチャルバスフィッシング | イースリースタッフ | 価格未定 |
| '97年 | ブリガンダイン 一幻想大陸戦記一 | イースリースタッフ | 予価5800円 |
| '97年 | ツタンカーメンの遺言(仮) | ウィザード | 価格未定 |
| '97年 | イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | 4800円 |
| '97年 | ワンダー3／アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | 5800円 |
| '97年 | メイン・ローター(仮) | エフコンピューターエンターテインメント | 5800円 |
| '97年 | Jリーグエキサイトステージ V1 | エポック社 | 価格未定 |
| '97年 | マリオ武者野の超将棋塾 | キングレコード | 予価7800円 |
| '97年 | デッドリースカイ(仮) | ココナッツジャパンエンターテイメント | 価格未定 |
| '97年 | バブジー | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 |
| '97年 | ツインビーRPG(仮) | コナミ | 価格未定 |
| '97年 | メタルギア ソリッド | コナミ | 価格未定 |
| '97年 | リンダキューブアゲイン | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| '97年 | がんばれ!! ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻 | タイムワーナーインタラクティブ | 価格未定 |
| '97年 | テイルズ オブ デスティニー | ナムコ | 価格未定 |
| '97年 | 子育てクイズ マイエンジェル | ナムコ | 価格未定 |
| '97年 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | 予価6800円 |
| '97年 | Dear Friends | ビジュアルアーツ | 5800円 |
| '97年 | こみゅにてぃぽむ | フィルインカフェ | 予価5800円 |
| '97年 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | 5800円 |
| '97年 | 秘密結社Q | ライトスタッフ | 価格未定 |
| '97年 | スノークイーン | 東北新社 | 予価4800円 |

**'98年発売予定**

| | | | |
|---|---|---|---|
| '98年 | 快刀乱麻 | イマディオ | 価格未定 |
| '98年 | ドラゴンクエストVII | エニックス | 価格未定 |
| '98年 | Black Onyx(ブラックオニキス) | ビーピーエス | 5800円 |
| '98年春 | みつめてナイト | コナミ | 価格未定 |
| '98年夏 | トゥルー・ラブストーリー2 | アスキー | 価格未定 |

**発売日未定**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 未定 | サムライスピリッツ 天草降臨 | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 未定 | シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮) | カルチャーブレーン | 価格未定 |
| 未定 | 飛龍の拳コレクション(仮) | カルチャーブレーン | 予価5800円 |
| 未定 | 実戦パチスロ必勝法!5 | サミー株式会社 | 価格未定 |
| 未定 | タイブレーク | バディ | 価格未定 |
| 未定 | バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ | ビング | 価格未定 |
| 未定 | キングオブプロデューサー | BMF | 価格未定 |
| 未定 | 英雄伝説3 | BMF | 価格未定 |
| 未定 | マス・デストラクション | BMGジャパン | 予価5800円 |
| 未定 | パチンコ倶楽部 | I.S.C. | 価格未定 |
| 未定 | 神随・碁仙人 | J・ウイング | 8900円 |
| 未定 | Jump KID(仮) | NEW | 価格未定 |
| 未定 | くえすちょん(仮) | Tears | 価格未定 |
| 未定 | 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮) | Tears | 価格未定 |
| 未定 | ザ・マッチゴルフ | ZOOM-X | 5800円 |
| 未定 | 厄惨(仮) | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| 未定 | スーパーライブスタジアム | アクエス | 価格未定 |
| 未定 | All Star Baseball | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 未定 | NHL Breakaway | アクレイムジャパン | 価格未定 |
| 未定 | マジック：ザ・ギャザリング | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 未定 | 囲碁 | アスキー | 6800円 |
| 未定 | サムライスピリッツ剣客指南パック | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 未定 | 棋太平 | エス・ピー・エス | 価格未定 |
| 未定 | FLY(仮) | エム・ディー・ビー | 価格未定 |
| 未定 | スーパーアドベンチャーロックマン | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮) | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | VIPER(仮) | ギャガ・コミュニケーションズ | 予価5800円 |
| 未定 | THE HIVE WARS | ケイエスエス | 6800円 |
| 未定 | Nap・Nap | ゲンテック | 価格未定 |
| 未定 | アザーライフ・アザードリームス | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 ～影のラブソング～ | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | ときめきメモリアル2(仮) | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | ミッドナイトラン～ロードファイター2～ | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | リーサルエンフォーサーズ デラックスパック | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | 幻想水滸伝II | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | DOOPERS | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | FENSER | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | GRUDA | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | ひとつや ふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2 | システムサコム | 価格未定 |
| 未定 | アインハンダー | スクウェア | 価格未定 |
| 未定 | パラサイト イブ | スクウェア | 価格未定 |
| 未定 | バーチャルリモコン(ヘリポートI) | スリーディ | 価格未定 |
| 未定 | ハイパーツアー | スリーディ | 価格未定 |
| 未定 | オメガブースト | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | クライムクラッカーズ 2 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | T-MEK(仮) | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | アタリアーケードシリーズ | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ウォーゴッズ | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | タイガーシャーク | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ドライバー | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | リターンファイアー | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ローカス(仮) | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | 宇宙のランデヴー～RAMA～ | ソフトバンク | 6800円 |
| 未定 | 装甲騎兵ボトムズ | タカラ | 価格未定 |
| 未定 | BOUNTY ARMS(仮) | データウエスト | 予価6800円 |
| 未定 | ディレクター | トンキンハウス | 価格未定 |
| 未定 | もってけたまご | ナグザット | 価格未定 |
| 未定 | ナムコミュージアムアンコール | ナムコ | 価格未定 |
| 未定 | 鉄拳3 | ナムコ | 価格未定 |
| 未定 | 風のクロノア～door to phan to mile～ | ナムコ | 価格未定 |
| 未定 | NOëL(ノエル)2(仮) | パイオニアLDC | 価格未定 |
| 未定 | ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム | バンダイ | 予価8800円 |
| 未定 | バトルバグス | バンダインターナショナル | 予価5800円 |
| 未定 | エアーコマンダー | バンプレスト | 予価5800円 |
| 未定 | 銃夢(仮) | バンプレスト | 価格未定 |
| 未定 | 魔法都市エルビス | バンプレスト | 価格未定 |
| 未定 | HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー) | ビーピーエス | 予価5800円 |
| 未定 | スワッグマン | ビクターソフト | 価格未定 |
| 未定 | LIPROS(仮) | ビジュアルアーツ | 価格未定 |
| 未定 | オーガリアン～亜人伝～(仮) | ビジュアルアーツ | 価格未定 |
| 未定 | ぱいるあっぷ・まーち | ブロシードユニ | 5800円 |
| 未定 | ヒロイン・ドリーム2(仮) | マップジャパン | 価格未定 |
| 未定 | ライフスケイプ2 ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体 | メディアクエスト | 予価5800円 |
| 未定 | さるかにハムぞう | メディアワークス | 価格未定 |
| 未定 | RAYMAN2(仮) | ユービーアイソフト | 価格未定 |
| 未定 | 道化師殺人事件 | リバーヒルソフト | 価格未定 |
| 未定 | ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～ | 光栄 | 6800円 |

# TOP 10 in the U.S

PlayStation Top 10 Chart 97/8 version

## 洋ゲーRANKING

やっぱりきた、『NBA SHOOT OUT '97』がチャンピオン。人気が絶えないスポーツゲームのなか、がんばっているのが『TOMB RAIDER』だ。昨年の"Game of the Year"『TWISTED METAL 2』はいまだ健在。

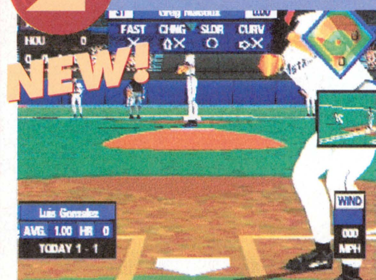
### 1 NBA SHOOT OUT '97




sport
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

チャートイン3ヵ月めにして見事1位をゲット。実写と間違えてしまうほど、リアルな動きがウリ。日本でも6月27日に発売された。

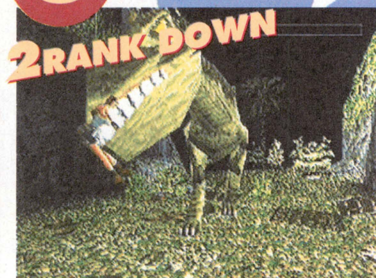
### 2 TRIPLE PLAY 98




sport
EA SPORTS

バージョンアップされた『トリプルプレー98』。モーションキャプチャーだから、メジャーの豪快なプレーも本物同様の動きだぞ。

### 3 TOMB RAIDER




action
CORE DESIGN

安定した人気で、いまだトップ3をキープ。『TOMB RAIDER 2』の開発がどこまで進んでいるのか、ファンとしては気になるところ。

### 4 SOUL BLADE

fighting
NAMCO




チャンピオンから急落下後の再浮上。アーケード版にくらべて、プレーモードが増えたのが人気の理由。"クリティカルブレード"を炸裂させろ!

### 5 VANDAL HEART

RPG
KONAMI




グイグイとプレーヤーを引き込む魅力的なストーリーがたまらない『ヴァンダルハーツ』。米国版ではキャラクターの名前が一部変更されている。

### 6 RAGE RACER

driving
NAMCO




日本ではお馴染みのレースゲーム。レースに勝った賞金で、マシンを購入、さらにチューンアップしていくというRPG的要素がアメリカでも大ヒットだ。

### 7 WCW vs Wolrd

4 RANK DOWN

sport
THQ INC.



### 8 TWISTED METAL 2

1 RANK UP!

driving
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



### 9 TEKKEN 2

1 RANK UP!

fighting
NAMCO



### 10 Jet Moto

BACK TO CHART

sport
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

### 松下アッシの米国Hot!事情



どーもでーす。突然ですけど、読者のみなさんは『SPAWN』(スポーン)ってご存知? 『SPAWN』好き? フィギュア集めてる? みたいな。知ってる人は知ってるこの『SPAWN』、いまわりと大ブーム。本国アメリカはもちろんのこと、海の向こう、というかそちら日本でも流行りまくってるそうな。まあ、アメコミですから、興味のない人にはまったくアピールしないでしょうが、ファンにとってはワーキャーものってトコですな。

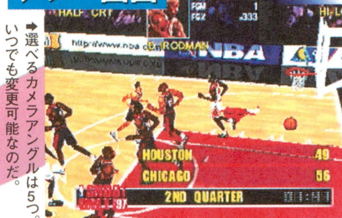
その『SPAWN』、大人気に拍車がかかってプレステ用のゲームになるんだって。ゲームシステムとしては、『TOMB RAIDER』のような主人公を後ろから眺めるカタチのアクションアドベンチャーになるらしい。主人公のSPAWNはもちろん、コミックからの30ものキャラクターが登場するというのがウリですな。しかも、コミックの作者であるトッド・マクファーレン氏が、ゲーム制作のアート面での管理を行なっており、オリジナルの雰囲気が限りなく忠実に再現されるそうな。これはもう、ファンにはたまらないゲームになりそうだよね。こちらアメリカでの発売は今年の8月、発売元はソニーでございます。夏商戦の"メダマ"のひとつですな。あー、待てないッ。ガマン汁が出ちゃうッすー。ところでガマン汁って、なに?

# NBA SHOOT OUT '97



## 華麗なプレーを披露せよ!

**プレー画面**

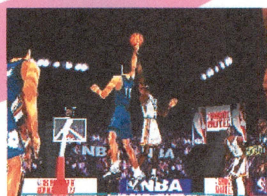



➡選べるカメラアングルは5つ。いつでも変更可能なのだ。

燃えに燃えまくった"NBA Final"。その興奮がプレイステーションで味わえる! 96-97シーズンを実際のスケジュールでプレーできたり、お気に入りのチームでプレーオフやNBAファイナルに出場することだって可能。選手のトレードや回顧、フリーエージェント制も採用したチームマネージメントモードでは、新規選手を作成できるぞ。キミもNBAでプレーしてみる?



### FANTASTIC PLAYS & AWESOME ACTIONS





リアルな選手の動きを実感できる"リプレーモード"。直前のプレーをあらゆる角度から見ることができるのだ。パンプフェイクなど細かいアクションからアリウープまで、自分のかっこいいプレーに酔いしれることができるぞ。





# TRIPLE PLAY 98

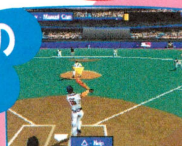


## 人気シリーズがさらにパワーアップ

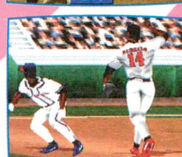
**野茂も登場**




**テレビ中継さながらのプレー画面**







**HOMERUN DERBY**




スタンドに叩き込むのだ!

日本人が台頭してきたメジャーリーグ。ピッチング、バッティングフォームに特徴を持たせるなど、随所にこだわっているのが『TRIPLE PLAY 98』だ。メジャーファンにはたまらないゲームだね。

# PSYCHIC FORCE

## 激しい空中戦に挑め!





⬅容赦ないWONGの必殺技を回避するのだ。

"PSY-ARENA"を舞台にサイキックマスターたちの闘いが繰り広げられる格闘ゲーム。弱攻撃、強攻撃を組み合わせ、コンボを決めるのだ。操作系は非常にシンプルなので、格闘ゲー初心者にもおすすめできるぞ。

**ハデな戦闘シーン**



---

**今月の注目株**

# RAGE RACER



### ポイントを貯めて、マシンをチューンアップ

愛車を購入、パワーアップしていく『RAGE RACER』。ゲームスタート時のマシンは、パワーがなくて坂を上るのにもひと苦労。でも、ゲーム終盤のチューンしたマシンなら、坂でもどこでもブッちぎりだ。左の写真は、米国版ジャケット内のCDをはめこむところに使われている。長瀬麗子のルックスは日本以外でも人気なのだ。




⬆画面、サウンドはすべて日本版と同じ仕様だ。

---

● 協力店／Digital Stuff (San Mateo店:415-570-2293) 、Electronic Boutique (San Bruno店:415-794-0944)




3-D ACTION SHOOTING GAME

# 攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL™

7月17日発売

標準価格 ¥5,800（税抜） SCPS-10043

「攻殻機動隊」サウンドトラック3タイプ．7月17日同時発売！ MEGATECH BODY.Co.（通常版）SRCS8381/1CD¥2,548（税込） MEGATECH BODY.Co.LTD.（限定版）

ゲーム化は、不可能だと思われていた。



発売元:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/制作:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社講談社/制作スタッフ:エグザクト、プロダクションI.G/キャラクターデザイン:士郎正宗
/サウンド・ディレクター:石野卓球/参加ミュージシャン:MIJK VAN DIJK/DERRICK MAY/HARDFLOOR/JOEY BELTRAM/BCJ/DAVE ANGEL/他全11テクノアーティスト収録
/アニメーションムービー 監督・絵コンテ・演出:北久保弘之 ©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD., ©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

SRCS8382〜3/2CD¥3,568(税込) MEGATECH BODY.2VINYL.LTD.(限定2枚組アナログ版) SRJS6004〜5¥3,568(税込) 発売元:ソニー・ミュージックエンタテインメント







TM

# ギターはなくとも、ロック魂。




## プレイステーションでロックする。
## リズムギターゲーム新登場!
# 〈クエスト フォー フェイム〉




## '97年7月10日発売予定

SCPS18004~5／標準価格6,800YEN(税抜)／2枚組V Pick同梱

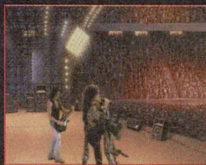
**ホットなリズムでプレイする。**
**最高にクールなゲームだぜ。**

ゲーム史上初。ロック史上初。ギターはなくとも、楽譜なんて読めなくても、誰でもスーパー・ギタリストになれる。ロックの名曲・ヒット曲にあわせて熱いリズムを刻みながら、スターダムにのし上がれ！スタジアムでは、あの エアロスミスとの共演が待っている。さぁ､大観衆を総立ちさせるか、ブーイングを浴びるか。キミのリズム感がすべてだ。









māgus entertainment, inc.  VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT

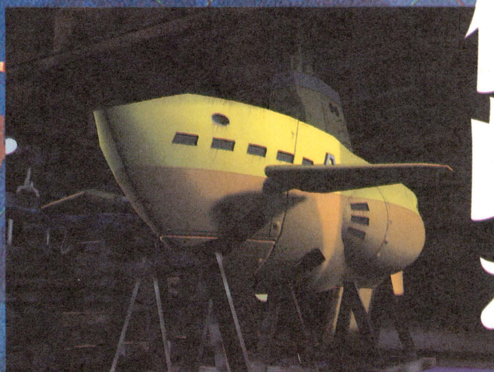
©1993,1994,1995,1996,1997 Virtual Music Entertainment, Inc. All rights reserved.
Virtual Music logo,Virtual Music Entertainment,
Quest For Fame and VPick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL：03-3475-7444
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/

SONY





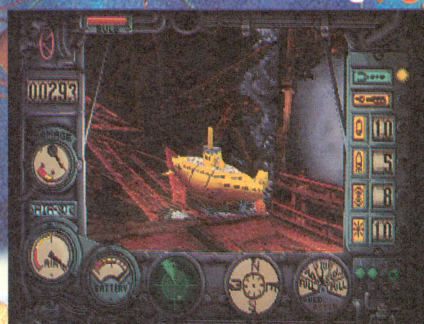

# 海中浮遊空間の、圧倒的なリアリティ。



**これぞ潜水艇の浮遊感覚!!**
水の中を浮いたり沈んだり。不思議な感覚に酔う潜水艇シミュレーター。計器類を使いこなして海底散歩を味わえます。コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!



**海はお宝でいっぱいだ!!**
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換えることができます。トレジャーハンティングでお金をもうけて、潜水艦をパワーアップしよう。



**新立体空間、今度は超深海へ!!**
3Dで描く神秘の深海空間!!闘技場・レース場と立体空間でのゲームを手がけてきたタカラが、今度は舞台を海に設定。最新技術と熟練スタッフがプレイヤーを未知の世界に誘います。



## 潜水艦を操り、いざ、謎の深海へ。




# DEEP SEA ADVENTURE
## 海底宮パンタラッサの謎

発売中 価格:6,800円(税込) CD-ROM2枚組






**迫力満点、手に汗握る潜水艇バトル!!**
「海洋惑星」では水中での移動が最も有効。だから軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!

—あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997 "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

TAKARA®

# こんなオンナに ダビがスタ。

『ダビスタ』で燃えるなら、やっぱり片手コントローラ!!

プレイステーション専用
片手コントローラ

ASCII Grip V
ダビスタ対応セット

実用新案第2117923号

7/17
『ダービースタリオン』と
同時発売!!

標準小売価格:
¥3,200(税抜)
©ASCII Corp.

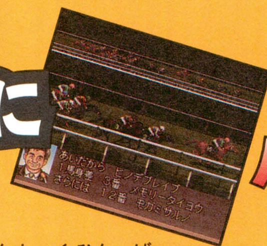
豪華4点同梱付録!!
★ダビスタ記録シート
★ダビスタシール
★ニックス配合表
★番組表

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。




今度のダビスタは

レースシーンが**超**リアルに



パワーアップ!

新種牡馬（しんしゅぼば）



や



繁殖牝馬（はんしょくひんば）も大幅に増え、**配合**がますます**面白**くなるぞ!

また、自分だけの

**勝負服**がデザインできたり、



**ターフビジョン**で

ゴールシーンがリプレイされるので、熱中度も大幅アップ!

さらに、

**セリ市**



や

**牧場**など、

全てのグラフィックを**一新!**

プレイステーションならではの**美しさを実現!**

…まだまだ、**新要素**はありますが、発売まで言えません。

自分でプレイしてから**驚**いてください!!

薗部博之・制作

'97年度レースプログラム対応!!

# 馬・育て・ゲー

## 競走馬育成シミュレーション

# ダービースタリオン

# DERBY STALLION

©1997 パリティビット　プレイステーション用ソフト

**7月17日(木)発売　標準価格¥6,800(税抜)**

お求めはゲーム販売店・首都圏キヨスク・コンビニでどうぞ。

シリーズ最高の出来を保証します。

予約キャンペーン実施中!!

**先着30万名様・全員にもれなくプレゼント!!**

今、『ダービースタリオン』をご予約いただくと先着30万名様に限り、商品購入時にうれしいプレミアムグッズをプレゼント!!

[ ダビスタ特製カードケース



＋ ダビスタ・プレミアムカード4枚セット(スペシャル3Dカード1枚入り!)




]

※プレゼント商品のデザインは実際のものと変わる場合があります。
※詳しくは、店頭に用意してあるチラシをご覧ください。

ASCII

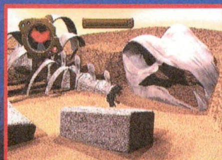
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー




● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

# それは、突然に…襲いかかる…







それは、
突然の出来事だった。
キックボクシングの
試合直後の控室。
何者かに襲われた彼は
意識を失い、次に目覚めた時、
そこは異世界だった。
一体ここは何処で、そして、
自分に何が起こったのか？茫然とする彼を、
見たこともない奇怪な生物達が襲う！
何も持たない彼が信じることの出来るただ一つの武器は、己の肉体のみなのだ！

# BODY HAZARD
## ボディハザード





- ●主人公は己の身一つ、極限まで鍛え上げられた肉体だけで巨大な敵に立ち向かいます。
  格闘をしながらワールドを進んでいくアクションアドベンチャーです。武器は一切ありません。
- ●5つのステージがあり、それぞれのステージのボスを倒すことで次に進めるようになる面クリア型です。
- ●繰り出す技は、方向キーと各種ボタンの組み合わせで100種類以上。
  格闘マニアでも十分楽しめます。ステージを進むごとに使える技も増えていきます。
- ●グラフィックも美しく、独特の世界観を表現しています。

## 1997.7 ON SALE

SLPS 00865 価格5,800円（税抜）

©HUMAN1997 ©American Softworks Corporation. ©1994 AVC Limited Partnership. Developed by Gray Matter. All rights reserved.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

**スタッフ募集中**
1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D・3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター
5.クリエイター養成スクール専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業
※詳細は電話にてお問い合わせ下さい。 総務部Tel 0422(70)7777

ヒューマン株式会社
● HUMAN ENTERTAIN
HUMA
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
●ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796●ホームページアドレス http://www.human.c






ハイヒールは走りずらぁぁぁい！



ご案内しまぁ〜す❤ って、ちっがーう!!

いざ出陣!!

なんとかスクウェアにたどり着いた御門。
「まずはサガフロンティアから
さぐろっかなぁ」
などと余裕をぶちかましているが、
そんな目立つ格好で
偵察が可能なのか？

みか・ど姉さん

はぁ〜い❤ この格好でスクウェアをうろうろするって快感よんッ。あたしの揺れる巨乳、じゃなくて偵察っぷりをよ〜く見てちょ！！

特集 夏から年末年始にかけて発売されるゲームの㊙情報

# スクウェアをさぐる!!

夏から年末にかけて大型ソフトが目白押しのゲーム業界。
そんななか、御門はスクウェア偵察を命ぜられた。
「ていさつう〜!? そういう役目は忍者の経験がある蛍火さんの役目じゃないんですかぁ？」
そう言いながらも蛍火よりも自分が選ばれたことがウレシくてたまらない様子である。

# 「発売寸前! 話題を独り占めだあ」

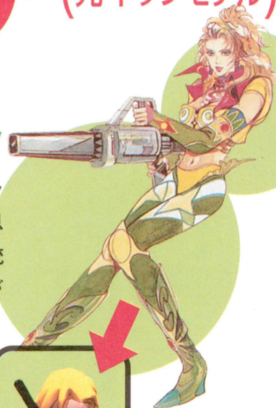
# SaGa Frontier™
## サガ フロンティア

**この夏、最大級のタイフーンRPG、「サガ フロンティア」夏休みじゅう遊んでも遊びきれないほどのボリュームでまもなく登場! テップレも負けじと、6ページにわたって大紹介しちゃうのだぁ!!**

**Game Info !!**

| サガ フロンティア | | 7月11日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 6800円[税別] | 対応、他 | メモリーカード2ブロック使用 |

## なんとっ エミリア(元・トップモデル)は銃の名手ではなかった!?



### 発売直前にして……うなだれるエミリアファン

発売前のこの時期にスクープ発覚! いままでのイラストでも必ず銃を持っていて、銃の名手だとばかり思われていたエミリア。だが今回、たまたまイラストで銃を持っていただけで銃の達人でもなんでもないことが判明したのだ。まあ、もともとモデルの世界にいた人間なのだから、銃や剣が使えないのも当然といえば当然だが……。それにしても銃を持つ姿が決まってたのに、残念無念である。っていうか、じゃあエミリアでどうしろっていうの?



⬅⬆いつだって銃を持って微笑んでいたのに。ボクをだましたのですか!?

### えッ? パラメーターはゼロに等しい!?

はっきりいってなんの取り柄もない(?)エミリア。それはパラメーターの初期値が異常に低いことからもわかる。だがそれがこのキャラのおもしろいところ。白紙状態のエミリアから銃や剣などの技を磨いていくもよし、術使いとして育てるもよしと、自分の思いどおりのキャラに育てることができるおまかせキャラなのだ。

名前:エミリア
種族:ヒューマン 性別:女
HP: 65 LP: 9/ 9
WP: 5/ 5 JP: 0/ 0
筋 力STR: 6 レーザーナイフ
運動性QUI: 8 精霊石
知 力INT: 3 強力傷薬
集中力WIL: 9
霊 感PSY: 3+ 1
丈夫さVIT: 6
魅 力CHA: 12
防御力DEF: 11

➡魅力の数値だけがほかとくらべて異常に高い。それってやっぱり、元モデルだから?

名前:ライザ
種族:ヒューマン 性別:女
HP: 90 LP: 8/ 8
WP: 19/ 20 JP: 0/ 0
筋 力STR: 12 傷薬
運動性QUI: 18
知 力INT: 11
集中力WIL: 14
霊 感PSY: 15 ファイバーベスト
丈夫さVIT: 10 コットンシャツ
魅 力CHA: 10
防御力DEF: 11

⬅⬆比べれば一目瞭然。しかし、ここからグングン伸びていくキャラだったりする

### それゆけ! 脱獄3人娘
#### ギャルゲーじゃないわよん

婚約者殺しの罪を着せられ監獄リージョン"ディスペア"に送られたエミリア。そこで知り合ったアニー、ライザと3人で脱走を計画する。ここから3人娘の旅が始まるのだ。まずは脱走するための手がかりやヒントを得ることから始まる。ディスペアのなかは所員のほかになぜかモンスターまで徘徊していて、最初の試練とはいえあなどれないぞ。やがて見事脱走に成功すると、真犯人探しに協力してくれるルーファスという男性に出会うのだ。





ライザ

⬆合理的で冷静な秘書タイプの美人。合気道の達人でもある。年齢は27歳くらいで、3人のなかで1番年上。



アニー

➡面倒見のよい元気な女性。ナイフなどを使っての接近戦を得意としている。

# 連携バトルのすごさ、わかってくれた?

## 付属のムービーはもう見たか!?

なんと今月号の体験版には注目映像がぎゅっと詰まったムービーが収録されているぞ。なかでも見逃せないのがバトルシーン。ストーリー部分は誌面からでもなんとなく伝わるけど、バトルシーンのスピード感はやっぱり実際見てみないとわかんないもんね。さあて、初めて動くサガフロを見た感想はどうでした?

激長ムービー


⬆これでもかってほど長いムービー。ありがたや〜、ありがたや〜。

柳枝の爆砕ハンマー

発動

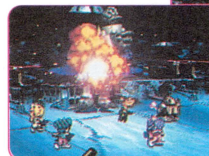




⬆オッス、俺リュート。いくぜっ、剣技"柳枝の剣"! みんな、あとに続いてくれっ。


⬆お次はフェイオンの体術"爆砕鉄拳"だぁ〜。アチョーってね。

ボコボコボコ


⬅最後にT260Gの"ハンマー"でいっちょあがり〜っ! すごい破壊力だ! 敵は死んだかな?

トメッ

### 気に入った連携は保存!

いろんな条件が重なって発生する"連携"。見つけた連携は8つまで記録され、9つめからは古い順に上書きされていくのだ。でも安心、お気に入りの連携を3つまで保存しておける枠も用意されている。もちろんこっちは上書きされることはないよ。

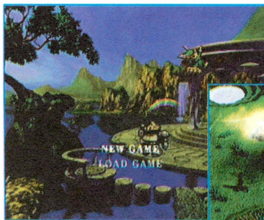


⬆1度成功した連携にいろんな攻撃をかけ合わせて、もっともっと長い連携を探しだそう。

# 『FFT』についてる体験版も見のがすな!

## どーーーーしても発売まで待てない人に

発売中の『ファイナルファンタジータクティクス』についてるおまけCDに、なんと体験版が収録されているのだ。ムービーじゃなくて体験版だぞ。選べるキャラはクーンかT260Gで、どちらも序盤の30分から1時間は遊べちゃう超太っ腹ディスクだ。発売まで待つか、体験してみるか、思いっきり心が揺れるね。



⬅いまは2体しか現われていないゲームのスタート画面。発売日にはここに7体が揃うのさ。



➡T260Gの冒険が始まるリージョン"ボロ"。メカ同士が戦う闘機場なんてのもある。

### 敵の持つ能力を吸収しながら成長


⬆世間知らずのクーン。かわいいけれど危なっかしいよぉ。

自分と仲間たちが暮らす、崩壊寸前のリージョン"マーグメル"。ここを救うために必要な指輪を探す旅にでるのだ。

とにかく言うこと、やることがカワイイクーン。その無邪気さには心を洗われるものがあるぞ。



クーン
coon
モンスター

#### かわいい姿がだいなし!

モンスターは敵から吸収した能力と、もともと自分が持っていた能力との組み合わせで新たなモンスターに生まれ変わる。クーンもこうして成長していくのだ。


⬅戦闘後に能力を吸収するかしないかを選べる。もちろん吸収しなくてもよい。

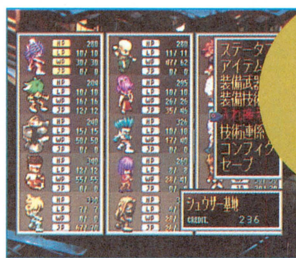

➡吸収すると……こんな姿にっっ。なにに変身するのかわからないのがドキドキですぅ。

いやーん トホホ

# 主人公を決めて冒険に備えよう!

## 冒険前のゆれる心をがっちりサポート!

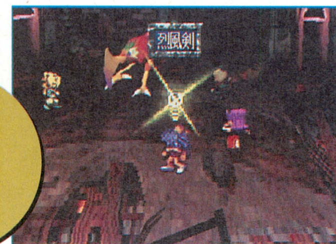
電源を入れてから、ぎゃー7人も主人公がいるのぉ？　なぁんて、あわてないようにあらかじめ最初の主人公を決めておくことをオススメ。前ページで紹介した2キャラを除く残り5キャラを編集部による"冒険の傾向と対策"付きで紹介しちゃう。7月11日まであと少し。早く決めないと発売されちゃうよぉ。




⬆5人までのチームを3つ作っておける。組み合わせは自由自在。ひとりチームも作れるよ。

**どんな冒険がお望みかな？**

⬇7人いる主人公のうち、人間なのが5人（4.5人？）。同じ人間という種族でもストーリーはもちろん、キャラによって育て方もまるで違う。やりがい満点だ。




## 元が魔術師だけに術使い向けか？



**ブルー**
blue
人間・男




➡いろんな術を使えるようになりたい！　そのためにはまず、情報収集だ。




➡ルージュが覚えた技を、ブルーが覚えることはできない。急がねばっっ。

### 冒険の傾向と対策

真の魔術師になるためには、双子の片方を倒さねばならない。そんなリージョン"マジックキングダム"で生まれ育ったブルー。術の鍛錬のため、また双子の片方であるルージュを倒すために旅に出るのであった……。

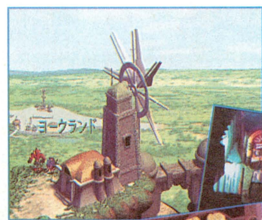
人間なので術・技のどちらも使えるが、魔術師を目ざすキャラのため、どうしても術よりになってしまうだろう。術を極めたい人にオススメのキャラである。

**こいつ↓を探すのじゃ～**



WANTED!

## 目的すら見えない謎のキャラ？




⬅リュートの故郷"ヨークランド"は農産業が盛んで、争いごととは無縁なの～んびりとしたリージョンだ。母親や仲間たちを残して、リュートはどこへ行くというのだろう。

⬅働く意志に燃えてるハズなのになんで酒場へ!?　まったくぅ、こまった人！

⬅トリニティの表玄関といわれているリージョン"マンハッタン"にやってきた。だからさー、いったい全体あんたはなにがしたいのよぉ!?

### 冒険の傾向と対策

父親を早くに亡くし、母ひとりの手で育てられたリュート。仕事もせずに、弟分のオーガ"サンダー"たちと毎日ぶらぶら暮らしていたが、やっと自活する決心がつき、故郷から旅立つことにした……。

どこを目ざし、なにをどうしたいのか。いまのところ目的がさっぱりわからないリュート。当面は、旅の始めに寄ったリージョン"スクラップ"の酒場で聞く「トリニティ」という言葉を追いかけていくようだ。おそらく、かなり自由度の高い冒険になりそうなので上級者向けのキャラといっていいかもしれない。

**リュート**
LUTE
人間・男



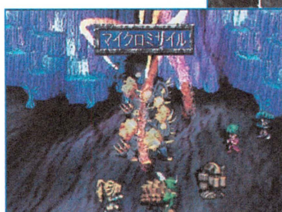
# ボディ自体を強化、改造できちゃう




➡なぜか"G"をつけろと言われる。タコお"じ"さんのGなのか? 謎だ。




⬆礼儀正しい言葉使いが元戦闘用ロボットっぽい!? タイムのこともタイム隊長って呼ぶんだよ。

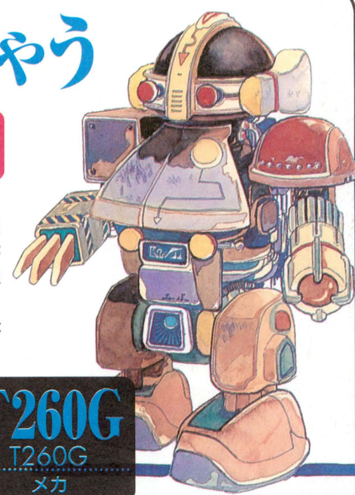



➡メカだけが使える小型のミサイルをばらまく攻撃。付属ムービーにも収録されてるぞ。

## 冒険の傾向と対策

タイムという少年が拾ってきたコアから、タコおじさんの手によって蘇生した戦闘用ロボット、T260G。なにか大事な任務があったのだが思い出せず、その任務を思い出すための旅に出るのだ。

メカは通常の装備のほかにボディ自体を強化したり改造したりと、二重に武装することができる。ソフトウェア搭載により、戦った敵の能力を覚えて学習したり能力を拡大させたりとホント、メカっぽいぞ。主人公が心を持たないロボットなだけに一風変わった冒険になりそうだ。



**T260G**
T260G
メカ

# 人間よりにも妖魔よりにも育てられる特殊キャラ

**アセルス**
ASELLUS
人間・女

## 冒険の傾向と対策

仕事の帰りに事故にあい、なんと妖魔の血が体に入ってしまったアセルス。生き延びることはできたものの半人半妖になってしまった彼女は、人間と妖魔の間をさまよい、悩み、成長していく。

主人公のなかで唯一ふたつの種族が合わさったキャラクター。妖魔は敵の能力を自分の剣や武具に吸収して闘っていくぞ。その武具を使えば吸収した敵の能力を自分の力として発揮できるのだ。妖魔よりに育てるか、人間よりに育てるかによって物語自体も大きく変わっていきそうな予感がするので、優柔不断な人にはつらいかも?




⬆ここはどこ? 私は誰? 状態のアセルス。時すでに遅し! 妖魔の血が……。



➡妖魔にも上下関係があるようだ。じゃあアセルスは?

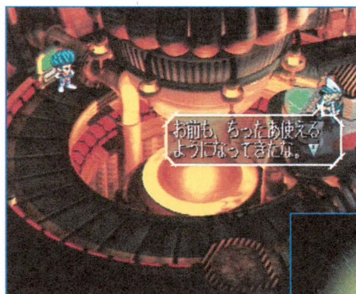
⬆妖魔には必ず備わっている妖術。半人半妖のアセルスだってほらこのとおり。

# ピンチになったら変身だッ! ヒーロー技も数多く存在

## 冒険の傾向と対策

死にかけているところを、変身ヒーローとしての能力を授けられることで救われたレッド。父を誘拐し母と妹を殺した悪の組織"ブラッククロス"を倒すため旅に出る。

ヒーローというだけあって、変身後の強さは並みじゃない。でもレッドのままでも十分すぎるほど強いぞ。変身した時にだけひらめくヒーロー技というのもたくさんあって、アセルスとはまた違った2面性が楽しめるキャラ。"悪の組織を倒す"という、ほかのキャラにくらべて比較的わかりやすい目的を持ったキャラなので、RPG及びサガシリーズ初心者にもオススメだぁ。




⬆リージョンシップ"キグナス"の機関士見習いとして働きながら、旅しているのだ。

➡戦闘中、ピンチになると変身できるのだ。変身後の姿は"アルカイザー"といいますよ!

**レッド**
RED
人間・男



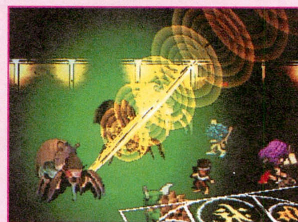



# 術を知りつくし使いこなせ！

## What's 術？

『サガフロンティア』の世界にでてくる技や術。"技"は人間だけが閃き使うもので、剣や銃や身体を使って繰り出すもの。そしてこれから説明する"術"とは、簡単にいっちゃえば魔法のこと。それぞれの特性で5つの系統に分かれ、ひとつの系統に2種類ずつ、全部で10種類もの術が存在しているのだ。

術を使える種族は人間と妖魔。もちろん、すぐにすべての術が使えるわけではないぞ。使いこなすためには術の種類ごとに"資質"が必要なのだ。冒険を続けながら資質も備えていくってわけ。



←今回は術についてのあれこれを紹介。次回は技の秘密を暴露…できたらいいね（弱気な発言）。

## ➡術には5つの系統がある

同系統の術は互いに相反するため、同時に使うことはできない。基本的に各系統1種類ずつ、最大5種類の術を常に使うことができる。

### 魔法の系統

**魔術** インプロージョン



⬆敵1体を光の球体で包み込み、その球体を粉砕しダメージを与える術だ。

**魔術**

ブルーの故郷"マジックキングダム"で育まれた、超自然の力を使った術。理路整然と研究された、いわば科学的超能力ということで、見ていて楽しいさまざまな術が揃っている。

**妖術**

妖魔は生まれたときから全員がこの術の素質を持っている。妖術とは、その妖魔たちが得意とするあやしとまやかしの術で、ダメージ+追加効果などのイヤーな術が多そうだ。

### 精神の系統

**邪術** 呪殺




⬆強力な念で、敵1体を意識不明にする。ただし、失敗すると自分が意識不明になる!

**心術**

あるリージョンで生まれた、精神修養による悟りで得られる魂の術だ。自分自身に直接関わるものが多く、体力を回復させたり、アンデッドモンスターを瞬時に倒したりできる。

**邪術**

基本的に古くから生きている敵が持っている術で、強力な念によって他者を呪う呪術である。心術と相反するだけあって、かなりダークな術のようだ。ひっどい術が多そう。

### 陰陽の系統

**陽術** スターライトヒール



←光の力でひとりを回復できる。レベルが上がれば全員回復も可能かな？

**陰術**

名前のとおり影を使った術。まず光の力を集め、それによって生まれた影を操って攻撃する術だ。

**陽術**

太陽の力を集めて奇跡を起こす術。回復する術もあるが、心術とは違って光と熱で起こす炎系の術が使える。

### 秘印の系統

**秘術**

術をかける対象に直接ルーン（護印）を刻むことで、その対象を守ったり、威力を上げたりできる。人だけでなく、武器や武具が対象になることも。

**印術**

虚空に秘模様であるタローサインを描き、その模様の力で奇跡を起こす。

### 場の系統

**時術** カオスストリーム



←時間を歪ませて敵に大ダメージを与える術。やられるほうはたまらん。

**時術**

時間を操る術。名前のごとく、敵や味方の行動順位を変えたりといった、時間を自在に操ることができる術だ。

**空術**

空間に穴をあけて状態変化を打ち消したりするなど空間を操る術。強力なため時術同様、入手困難。

## ➡新しい術は戦闘終了後に編み出される！

"技"が攻撃をくり返すうちにどんどん新しい技をひらめくように、"術"も使っていくうちにより強力な術を編み出していく。もちろんそのキャラが持っている資質の術しか編み出さないぞ。

戦闘終了時に新しい術が編み出されたことを確認したら、メニューボードをすぐにチェック。サガでは武器や道具、術や技も装備しているものしか使えないから、使えそうな術を編み出したらすぐ装備だ!




➡戦闘後、パラメータが上がるとこんな表示がでるよん。




⬅やったね。新しい術を覚えたなり〜! メニューウインドウで術の装備をお忘れなく!!

### お店でも術が買えるぞ

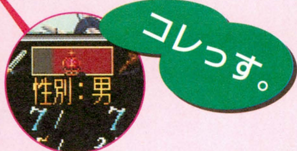
なんとお店で術を買うことができるのだ。資質を備えていれば買った術でも発展させられるぞ。




⬅⬆買える術、買えない術などで色分けされているから買い物もらくらくだぁ。

# 目ざせ! 術の達人

名前:ブルー
種族:ヒューマン　性別:男
HP:164　LP: 7/ 7
WP: 4/ 4　JP: 25/ 35
筋 力STR:11　エナジーチェーン
運動性QUI:15+ 3 サイコアーマー
知 力INT:21　インプロージョン
集中力WIL:19+ 5 ヴァーミリオンサンズ
霊 感PSY:18+ 5 サイキックプリズン
丈夫さVIT: 9
魅 力CHA:17
防御力DEF:18




ステータス画面の右上に王冠が現われたらキミも術の達人だ。達人になるためには、ひたすら術を使いまくるべし。くわしくは→→

## ひとすじ縄ではいかない術もあったりして

左ページで紹介した5系統10種類の術。そのなかにちょーっち特殊な術がいくつかあるので紹介しようかなとおもう今日この頃だーい。それにしても、これだけで十分遊べそうなくらい奥深い術の世界。これに技やら種族やらが絡んでくるなんて……。『サガ フロンティア』ってばスゴイぜスゴイぜ。っていうか、もう離さないっ。

### 陽術 光の剣

光の剣を作り出し、その剣で敵を攻撃する術。が、その剣で通常の剣と同じように新しい技をひらめいたり、そのひらめいたさまざまな剣の技が使えちゃうというのだ。つまり剣技も楽しめる術ってわけ。おまけに敵の剣攻撃を弾く盾になったりもする!







⬆光の剣を作る! ちなみにこの術、唯一の欠点は作り出すだけで1ターンかかること。

⬇ほらね。ひらめいてるでしょ? 術使いを目ざしていても、たまには技を使いたいもんね。

### 魔術 エナジーチェーン

術は能力が上がれば上がるほど強力になっていく、というのは当然の話。だけど、強力になるだけでなく、その効果自体まで変わる技が存在するらしいのだ。その一例がこのエナジーチェーン。ダラダラしがちな戦闘も新しい発見がいっぱいだ。



⬆能力が低いとき。エネルギーの鎖で敵を強力に突く攻撃だ。これだけでもなかなかだが……。



⬆能力が上昇すると、その鎖が伸びて敵に巻きつき、ダメージ+マヒ効果のある術に変わるのだ。

### 魔術 ゲート

ブルーだけが使える魔術"ゲート"。これはシップなどに乗らなくてもリージョン移動ができるという術だ。全体マップがない『サガフロンティア』にはめちゃくちゃありがたい術だよね。いまのところブルーだけが使える特別な術のようだけど、誰もが使えるように変更されるといいなあ……。




⬅これが移動中の画面。なんかかっこいいじゃないですか! リージョン名がちゃんと表示されるのが親切ですな。

## 大公開!! 達人への近道

めざせ、術の達人! ってわけで達人への近道をちょろっと紹介しちゃおうかな。まあとにかく技を使わずにガンガン術を使いまくるのが手っ取り早い方法なんだけど、もっと早く達人になりたいキミにきっかけとなるポイントをそっと教えちゃう! 達人になれば術ポイントの消費がグーンと抑えられるのだ!

### その1 知力を上げる

まずひとつめは、知力を上げるべーし! 知力を上げることによって新しい技を編み出しやすくなるのだ。やっぱりおバカさんより、おりこうさんのほうが頭が冴えるってわけよ。おわかり!? んじゃ、次いって見よー。

### その2 集中力を上げる

ふたーつ、集中力を上げるべし! そう、なにごとも集中集中。それによって術の能力値が上昇するのだ。へっぽこな術も能力値が上昇してから使うと、めちゃめちゃ強力になってたりして。




➡ここはエミリアが隠れ家にしているところのそばにある射撃訓練所。なんとここで訓練することによって集中力を上げられるのだ。

### その3 霊感を上げる

最後は、霊感を上げるべーし! 攻撃するばかりが能じゃない。霊感を上げることによって、敵の術攻撃からの回避率が上がるのだ。それにしても、霊感と術のつながりってなんだろーね。ううむ。

### まとめ

**あたしは クーンでプレーするわ❤ だってかわいいんだもーん**

内容盛りだくさんでちょっぴり難しそうって思ったんだけど、やってみると意外とサクサク進めたわ。このボリュームでCD-ROM1枚ってのもスゴイわよね。入れ替えがないから、ものぐさサンも安心❤なにはともあれ、とりあえず主人公を決めてちょーだい!







片手で遊べるアスキーグリップがあれば、長時間のヤリ込みプレーが楽しくできちゃうわ。とくに『FFT』には向いてるみたいね。

# 「序盤の戦い方をサクッと激公開!?」

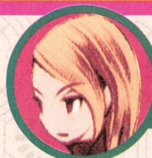
# FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジー タクティクス

やっと出ましたこの大作。早くもクリアーしちゃった人、ひねくれ者。そんな御仁には、あまのじゃく攻略で遊んでみよう!! なページっす。

**Game Info!!**

| ファイナルファンタジー タクティクス | 発売中 | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | シミュレーションRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 6800円[税別] | メモリーカード | 1ブロック使用 |



## 攻略1.バランスが崩れるほどレベルアップ!!

読者のみんなはクリアー後にすべてのジョブをマスターにするつもりでしょ。楽しいよねレベル上げ、いわゆるヤリ込みプレーってやつだね。でも、どうせヤリ込むならストーリーの序盤、それもスタート直後にそれをやってしまおうってのがテックPS流攻略。ポイントはすべてのジョブをマスターにするまでは絶対にストーリーを進めないという姿勢だ。

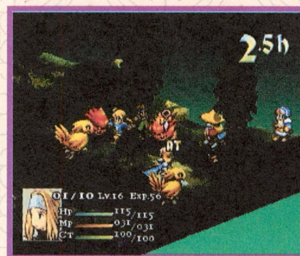
ゲームの流れをまったく無視してのキャラ育ては、本来のゲームの楽しみ方からは外れてしまう邪道なプレーだけど、そんな小さいことは気にするな!!

### [ストーリーは無視! ランダムバトルやりまくりよ!!]

経験値やジョブポイントはランダムバトルで稼ぎ出せ! ストーリーはオマケ、レベル上げこそオレ様の生き甲斐って感じで、寝ても醒めてもランダムバトルを繰り返すのだ! 目標はヘボ敵を最強魔法で倒すこと!



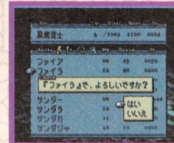




⬆一度クリアーした町以外の場所では、野良モンスターとのランダムバトルが行なわれるのだ



➡場所によって出現する敵の種類が違ったりもするぞ。





⬅ジョブポイントを貯めて、強力なアビリティを取得だ!!

### [いっつも同じ顔ぶれね。]

ランダムバトルではいつも同じキャラを使って効率よくパーティを強化していこう。よく「いろんなキャラをバランスよく育てろ!」なんて言うけど、ムダなことはするな! 1点集中こそが美しいプレーなのだ!







⬅⬆お気に入りキャラはガンガン成長。でもランダムバトルに参加できないイベントキャラは、へなちょこのまま。

### [ネチネチいたぶりましょう。]





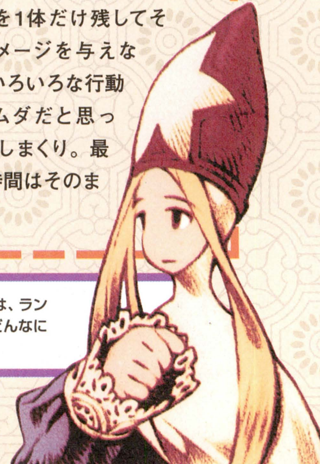
➡勝手に自己回復してくれるチョコボは、カモ中のカモ。いたぶりがいがあるぜ!!





⬅待機コマンドなんて絶対使うな!! ためるコマンドや投石などでチビチビとジョブポイントを稼ごう!!

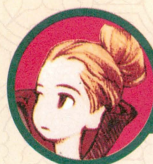
ただダラダラとランダムバトルを繰り返していてもしょうがないぞ。一度の戦いでどれだけ経験値やジョブポイントが稼げるか、それこそがこの作戦のすべて。おすすめは、敵を1体だけ残してその敵にダメージを与えないようにいろいろな行動をとる。ムダだと思っても行動しまくり。最低でも1時間はそのままプレー。



**パーティが強くなると敵もレベルアップ**

自分たちのレベルが上がっていくのは、かなり気分が良く、ハッピーな気持ちになる。しかしここで注意したいのは、ランダムバトルで出現するモンスターたちもこちらに合わせるようにレベルが上がっているということだ。これによってどんなに自分たちが育っていても、あっさりと殺されてしまう場合もあり、小気味よい緊張感がいつまでも味わえるぞ。

 ©スクウェア 1997



# 攻略2.このアビリティは具合がいいわ!

キャラを強烈に育て上げるなら、使い勝手のいいアビリティから覚えさせたい。ここで紹介する5つのジョブがマスターになっていれば、かなり強まったパーティが組めるはず。また、ここにはいないが、見習い戦士のアビリティ"ためる"、"投石"はキャラ育てには欠かせないアビリティ。全員が取得していれば、細かい経験値&ジョブポイント稼ぎが可能だ。

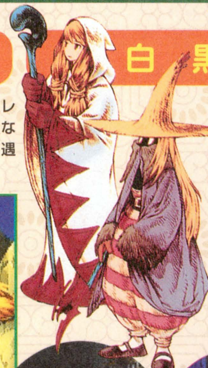
## シーフ



経験値を盗めばとにかくレベルアップが早い。貴重なアイテムを持った敵と遭遇したら、それも奪い取れ。



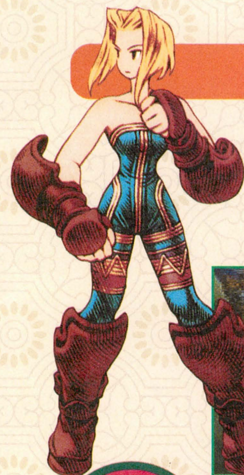

## 白 黒魔道士



やっぱり回復は重要。白魔法はケアル、レイズだけは使えないとヤバイ。黒魔法は敵の弱点を突くにはもってこい。トードの魔法なんかもネチネチいたぶるにはいい。



## モンク・お気に入りジョブよ



御門お姉さんがたぶんお気に入りなジョブがモンク。攻守に優れたアビリティを持っているのがその1番の魅力だと御門さんは語る…かも。

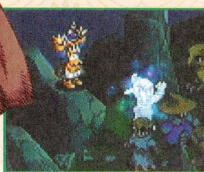



⬆御門お姉さんが25時間かけてモンクマスターにしたと思われる(未確認)すごいラムザ。離れた敵も攻撃できるのですごい。攻撃力も高くてすごい。すごいからぜひ育てろ。

## アイテム士



全般的に役立たずだが、アイテム発見移動のアビリティだけは覚えていたい。



## 編集部ブーム

寝ずに仕事をこなしても文句ひとつ言わないテックPS編集部で、『FFT』に関するアンケートを集めたような感じの、独断と偏見の塊みたいなランキングをついに公開。

### ◎好きなジョブ

| 順位 | ジョブ名 | 得票数 | 前号順位 |
|---|---|---|---|
| 1 | モンク | 65525 | 1 |
| 2 | 忍者 | 200 | 3 |
| 3 | サムライ | 189 | 2 |
| 4 | アイテム士 | 100 | 14 |
| 5 | 渡辺くん | 8 | 4 |
| 5 | 踊り子 | 8 | 7 |
| 5 | シーフ | 8 | 5 |
| 8 | 話術士 | 7 | 10 |
| 9 | 弓使い | 2 | 11 |
| 10 | 編集長 | 2 | 20 |

➡もっとも人気のないジョブがナイト。「あんな暑苦しい格好で渋谷は歩けない」と不評。

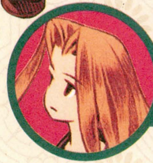
### ◎好きなアビリティ

| 順位 | アビリティ名 | 得票数 | 前号順位 |
|---|---|---|---|
| 1 | ためる | 1 | 1 |
| 1 | まじゅう語 | 1 | 1 |
| 1 | 盗む全般 | 1 | 1 |
| 1 | チャージ全般 | 1 | 1 |
| 1 | チャクラ | 1 | 1 |
| 1 | 投石 | 1 | 1 |
| 1 | カウンター | 1 | 1 |
| 1 | アイテム発見移動 | 1 | 1 |
| 1 | 渡辺くん | 1 | 1 |
| 10 | 編集業務全般 | -65525 | 10 |

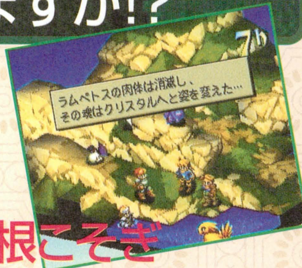
➡ためまくれば白魔道士でもムキムキマンなみのパワーが身につく。

### ◎好きな魔法

| 順位 | 魔法名 | 得票数 | 前号順位 |
|---|---|---|---|
| 1 | ポイズン | 30 | 1 |
| 2 | ケアル系 | 10 | 2 |
| 3 | サンダー系 | 9 | 4 |
| 4 | バハムート | 7 | 3 |
| 5 | 渡辺くん | 1 | ハト |



# 攻略3.身ぐるみ剥いでますか!?




**根こそぎ奪うのです。**

ネチネチといたぶりつつも、敵が完全にお陀仏したとき出現するクリスタルや宝箱につねに目を光らせているか? とくに人間の敵が宝箱に変化した場合は、激貴重なアイテムが入っている可能性が高い。もし序盤でキャラを育てているなら、お店では買えないような武器防具を入手するチャンスなので、絶対見逃すなって感じ。見逃したら万死に値する。

盗む系アビリティがあれば、人間の敵が生きてるうちから身ぐるみ剥がそう。これなら敵の能力も低下するし一挙両得。敵が持っている装備品をすべて盗むくらいの意気込みとパワーと根性と努力と愛が大事だ。

➡クリスタルにはHP・MPを回復してくれる効果があるぞ。また、人間タイプの敵がクリスタルになると、その敵が持っていたアビリティを継承することもできるのだ。お得感がアップ!







⬅モンスタータイプの敵はへぼいアイテム。人間タイプの敵は貴重なアイテムに変化することが多い。なんにせよ宝箱&クリスタルは全部ゲット! 敵に取られないように注意しよう。

## まとめ 奥が深くて、たったの2ページじゃ攻略し(以下略)。



本当はまじめに攻略したかったの。でもこのゲームを2ページで攻略するなんてちょっと無理みたい。たまにはこんなのもアリかなーなんて思ったわけ。

ファイナルファンタジー タクティクス

# ハード＆ヘビーな最新爆報！

# FRONT MISSION ALTERNATIVE
## フロントミッション オルタナティヴ



あら。次なるソフトはずいぶん兵器かつ未来的なのね。ハッ！ と言うことは私との対比を考えると戦国自衛隊！ サニー千葉はどこ!!

戦国自衛隊なのねっ!?

**Game Info!!**

| フロントミッション オルタナティヴ | | 今夏発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | リアルタイムシミュレーションRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 価格未定 | メモリーカード | 容量未定 |

## 男なら見逃すわけにはいかないシミュレーション!!

あのクール＆ハードでおなじみの戦闘ロボットシミュレーションゲーム『フロントミッション』シリーズの関連作品、それが『フロントミッションオルタナティヴ』だ。

前号でそのスゴさの片鱗をチラッと、ホントにチラッとだけお見せしたのだが、前作にドップリ浸かってコマンダーを3機倒さないと仕事を始められなくなった人やミサイル系は邪道だからとりあえずスタン・ダブル・ファーストで決まりで新聞記者は役に立たないから殺す！ テメエの死亡記事でも書いてろ！ といった、非常にハイエンドなプレーヤーたちからかなりホットな視線が送られてきた。その期待に応えるべく、今月はさらにチラッと新情報をお見せしたい。んが、ここにきて『フロントミッションセカンド』なるタイトルが発表され混乱している方々も多いと思うので簡潔に『セカンド』との違いを述べたいと思う。1クールで乾いている。2イージーな操作。3リアルタイムで進行。4ポリゴン技術が激スゴイ。5BGMがテクノ系。6とか色々…全然違うんスよ！




⬅要するに『フロントミッション』の持っていたかっこよさ、緊迫感をより強調させたみたいな。

## 小ネタ サンゴール中佐より作戦内容をサズカール!!



私がサンゴール。すなわちイデだ。

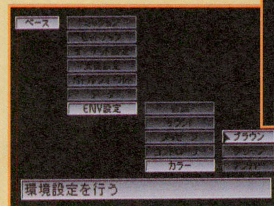
⬆プレーヤーに作戦を教えるイデ＝サンゴール中佐。忍者で言えば小頭ぐらいエライ人だが、イデの力とは関係ないようだ。

キミは3機のWAW（歩行兵器ヴァーゲン）からなる小隊を、3部隊指揮しなければならない。んが、作戦開始前に各小隊に指示を出したら、あとは基本的にAIで行動するWAWを見守るのみ。だから、最初の指示が猛烈に大事だと言える。作戦開始前にサンゴール中佐よりレクチャーされる作戦の内容を、耳クソをひねり出してからよ～く聞き、そして見てから指示を出しましょう。あとで後悔しても遅いからね。

サンゴール中佐はCG、写真、矢印をフルに使って丁寧にレクチャーしてくれるので、見ているだけでハイテクな気分に浸れるだろう。

➡ここでミッション説明を選ぶべし！ この簡素な感じが逆に未来を感じさせてくれるから不思議です。




⬅環境設定でウインドーのカラーを変更できる。乾いたなかにもちょっとした洒落心とでも言うんですか。

【現場より中継】




⬅現場のマップを写真を交えつつ解説。全体の地形を頭に叩き込もう。

【ルートもわかる】




⬅どうゆうルートを取ればいいか、矢印で示してくれる。絶対に従う必要はないけど。

【以上、中佐でした】




⬅必要なこと以外はなにもしゃべらない中佐。笑わせてみたくなるのは人の性か。

© 1997 スクウェア イラストレーション／沓沢龍一郎 ※画面は開発中のものです。

# 大ネタ WAWが戦うバトルフィールド公開！ワァウッ!!

「戦場は場所を選ばない」とはいま勝手に作った言葉だが、『オルタナティヴ』では実に多種多様なフィールド上で戦闘が行なわれる。舞台がアフリカだけに、自然があふれているのだ。地形による効果はもちろんあるが、高低差による射撃時の有利不利などは不明。しかし、たとえば大きな丘の背後にいる敵を左右から回り込んではさみうちするなど、フィールドが戦略上に大きな影響を与えることは必至。す速く特徴をつかみ取り、WAWに的確な指示を与えよう。

下にその莫大なフィールドの一部を紹介するが、ホントにこれは一部。まだまだあんな地形やこんな地形が用意されているらしいぞ。明かるさが地形によって異なるなど、グラフィックの細かい演出にも注目。こんなに力の入ったフィールドを、リアルタイムでポリゴン兵器が動き回るなんて……グフゥ。

## 我、目標に到着セリ!!

⬅バトルスタート時のデモ。輸送車両に乗って目的ポイントに到着したところなのだ。かなり四角い列車です。

➡車両停止後、カメラがハッチ部を正面に捕らえる。このなかに、出撃を待つWAWがウズウズしながら待機している(ハズ)。

⬆ハッチを開き、ドス黒く輝くWAWがその姿を見せる。これでいよいよ出撃となるわけです。プレーヤーのモチベーションがひたすら盛り上がります。

## 砂漠 desert

お約束のように見渡す限り砂の砂漠地帯。中央よりやや北に小さなオアシスと住居跡があり、南北に細い舗装された道路が通る。砂漠なので移動消費量が高く、回避率は低い。近距離戦になる前に射程の長い兵器で攻撃するのが攻略のポイントか。道路の使い方も勝敗を分けるところだろう。

水もなけりゃ
女もいねえ!

➡砂が吹きまくるこんな地に、歩兵発見。どうやら敵の部隊には歩兵も用意されているようだ。ダイレクトにミサイルを当てたい。

⬆乾いた男心を再現するにはマストの砂漠だ。見晴らしが非常にいいため、敵を見つけやすいが逆もまたしかり。注意すべし。

## 空港 airport

もちろん戦闘は夜間でもかまわず行なわれる。たとえ空港の敷地内であっても。この民間空港は、北と西に旅客ターミナルと倉庫が立ち並ぶ。遮蔽物として小型貨物機、コンテナ、タグ車、ステップなどが点在するが、そもそも夜のため敵が見えない。レーダーのような物を使う必要があるかも。

飛行機もなきゃ
スチュワーデスもいねえ!

➡旅客ターミナル。かなり高いので、ジャンプで飛び越すのは不可能なようだ。回り込んで攻めるか、待ち伏せするか?

⬆夜間は実際に戦う身になればやっかいだろうが、見ているほうは照明がきれいでイイ感じ。影の付き方にも注目したい。

## 河畔 riverside

河畔というとピンと来ないが英語で言えばリバーサイド。すなわち河の横っちょだ。とは言え河の水はほとんど枯渇しているため、実際には河の上でも戦闘が繰り広げられる。岩が多いのがポイント。

➡中央にある巨大な岩山をどう使うか。機動力を活かして登ってもよし、回り込んでもよし。もちろん待ち伏せでも可。プレーヤーの生き様が問われる。

## 峡谷 canyon

砂漠のなかにある深谷地帯。横に長く幅が狭い通路状の地形になっており、途中分かれ道が2ヵ所、行き止まりの道が2ヵ所ある。行き止まりに敵を追い込んだり、分かれ道でのはさみうちが有効そう。

➡崖は高すぎて登ることができないので、おとなしく道を進むしかない。進行ルートの決定が一番モノを言う地形ではないだろうか。慎重に考えたい。

## 鉱山 mining

山岳地帯にある鉱山発掘跡地。採掘に使われた建物、タンク、ダンプなどが点在し、ちょっと哀愁を誘うがそんなことを考えているヒマはない。段差が多いので、その利用の仕方いかんで勝負が決まる。

➡中央にある露天掘りは、降りるのはジャンプでできるが登るときは回り込まなければならない。ここへ敵を突き落としたりすれば、かなり優勢みたいな。

## 海岸 seaside

東西に長く広がる海岸線。海よりここに上陸し、敵を撃破するのが目的のようだ。夜のわりに明かるいのは、冷たく戦場を照らす月のためだろう。遮蔽物が少なく地面が砂地のため、機動力がカギとなる。WAWをなるべく高機動タイプにセットアップして、戦場へ望むのがベターか。

宇宙人もいなきゃ
ジョーンズもいねえ!

➡海岸なのだが、観光地っぽい雰囲気は微塵もない。この奥には森林が広がっているようなので、そこへ敵をおびき寄せたりするといいかも。

⬆少ない遮蔽物のひとつ、家。この程度の高さならジャンプで越えられそうだが、なにかの役に立つのだろうか?

## まとめ ♪ママ〜ドゥユゥ リメンバァ〜♪

ってそりは『野生の証明』だろうが！チミは『戦国自衛隊』と勘違いしているのでは？　エヘッ私まだ子供だからわからないわ。っていうかどっちにしても『戦国自衛隊』じゃなかったから私の出番はナシね。でもなぜだかすごく男を感じたわ❤

フロントミッション オルタナティヴ



## オルタナティヴの次はセカンド!?どうなってるの?

"ふろんとみっしょん"ってのを探ってるんだけど、どうも2種類あるみたいなのよねー。「えぇ〜、御門わかんなーい❤」ブリッコしてもダメかぁ。

前作のシステムを継承して『フロントミッション2』が登場。新たなミッションの幕開けだ!

**Game Info!!**

| フロントミッション セカンド | | '97発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ドラマティックシミュレーションRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 未定 | メモリーカード | 容量未定 |

# 新たなミッションを戦いぬけ!

## あの紛争から12年。ミッション再び……

『オルタナティヴ』に続くシリーズ最新作は、1作目の流れをより濃く継承した『フロントミッションセカンド』だ!

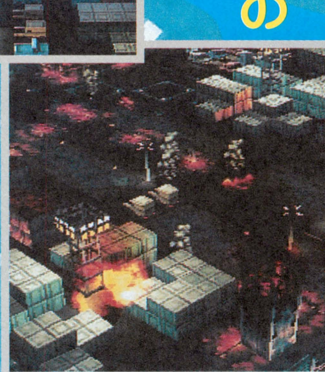
物語はアロルデシュ軍によるクーデターが発生するところから始まる。プレーヤー操る4人のOCU軍兵士たちも、ロボット兵器ヴァンツァーに乗り込み戦闘に参加。激戦の末、なんとかその場を脱出したものの、国内は完全に革命軍に制圧されてしまった。4人はアロルデシュからの脱出をもくろむ。だがこのクーデターの裏には、巨大な陰謀が隠されているようで……。

イヤ〜ン
なにが起きたの
よお



⬇アロルデシュ軍の突然の反乱に驚く主人公、アッシュファルーク。ここから脱出するのが最初のミッションなのだ。






⬆アッシュの親友ジョイスもこの事態にうろたえている。とにかくやるしかない!

⬅戦力的には圧倒的に不利なはずのアロルデシュ軍。だがいつまでも攻撃は止まない。

## 世界情勢

"セカンド"の世界情勢をざっと説明しよう。だが前作から10数年後の世界のためか、情勢が大きく変化した地域はないようだ。まあ予習のつもりで。

A.D.2102 World Map

Alordesh / USN / OCU / Huffman Island

### [アロルデシュ]

このゲーム中、もっとも重要な国。アッシュの故郷でもある。国名のアロルデシュとはベンガル語で"光の国"という意味。2094年に旧バングラデシュ人民共和国のOCU加盟と同時に国名を改めた。

### [USN]

アジアで共同体運動が盛んになっていた頃、それに対応して北米大陸でもアメリカとカナダが併合に向けて動いていた。その結果、2020年に誕生した新国家である。

### [OCU]

2026年、アジアの国々の経済的自立を目ざして誕生した経済共同体である。母体となっているのは日本、オーストラリア、東南アジア諸国で結成された"バンコク経済帯"の3つ。OCUの誕生で東南アジア諸国は経済力を強めることができたが、その一方で民族、宗教間の争いもたえない。OCUには現在も未解決の難題が山積みである。

### [ハフマン島]

2070年、OCUとUSNとの間でこの島の領有権をめぐる紛争が勃発。多数の死傷者がでた。……という、前作"フロントミッション"の舞台となった島。今回の物語とは特に関係ない。

## 映画みたいなカメラワークにワラワラ

敵の兵器と遭遇すると、3Dのバトルシーンに切り替わる。その戦闘シーンのカメラワークはまさに映画なみ。大興奮のバトルをますます夢中にさせる演出です!





⬆ローラーダッシュする2機のヴァンツァー。格闘ゲーム並みの60分の1フレームの超リアルイメージよ。

⬅市街地などの3D画面のマップは、グリグリ視点移動できる。戦闘の作戦を考えるのに役立つよ。グリグリっとね。

©1997 スクウェア

## 主要キャラクター



### ジョイス・S・ホイットフィールド
**Joyce S Whitfield**

オーストラリア生まれの陽気なキャラクター。そのプレイボーイぶりは軍内部に響きわたっている。直情的で怒りっぽかったりと比較的問題の多い人物だが、基本的には他人から好かれるタイプである。



### アッシュ・ファルーク
**Ash Faruk**

主人公。真面目で誠実、責任感も強くヴァンツァーの操縦もそつなくこなすので、周囲からの信頼が厚い。アロルデシュ軍に入隊したものの途中で退職し、OCU軍に入り直したという経歴を持つ。



### エイミア・マッカラム
**Amia McCalum**

強がっているが本当は気が小さく、危険なことを避けようとするあまりついつい他人のペースに巻き込まれてしまうキャラクター。物語のなかでも、その事なかれ主義がエイミア自身の人生に大きな影響を与えている。



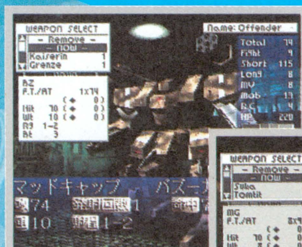



### グリム・バーナム
**Griff Burnam**

日本人の妻とふたりの子供を心から愛する、良きマイホームパパである。アロルデシュへの転属は乗り気じゃなかったが、駐留期間満了に昇進が見込めるため、家族のためと自分に言い聞かせ承諾。

## 今回もパーツ切り替えや塗装が可能

パーツ切り替えのシステムやセットアップでの塗装など、基本的なシステムは前作から継承。だけど、パーツの数やペイントの種類が大幅に増加しているぞ。おかげでヴァンツァーのセットアップがいままで以上に深みを増し、より楽しくなったのだ。プレーヤーが操る4人にそれぞれピッタリのヴァンツァーにセットアップしておくれ。気合い入れていくぜ!







⬆➡パーツ切り替え画面じゃー。表示されてる文字や数字も未来っぽくてかっちょイイ!! これだけ種類があればセットアップだけで十分遊べそう!?

➡ペイントの種類もグーンと増えたぞぉ。ホントは次の戦闘のこととかを考えて決めなきゃいけないんだけど、ついつい好きな色を塗ってしまう……。






**青もステキ!**

➡ライフルを発射するヴァンツァー。メタリックなブルーがなんともハデでイイ感じですな。ってだから目立ってばっかじゃだめだって。いや、目立たなきゃならないときもあるけど、常に目立ってちゃ即死決定!



**まとめ**

### カタナじゃ通用しないようね……

およよー。"セカンド"と"オルタナティヴ"の違い、みんなわかったぁ? アタシはわかったようなわかってないような……って感じ。でもヴァンツァーとかゆーのには刀じゃ通用しなそうだなってことはわかったもん。

フロントミッション セカンド




最後はジャンルいろいろのニューカマーの紹介でーす。さーて、偵察もあとひと息。はりきっていってみよぉ〜。イヤン、警備員さんがにらんでるぅ。

# 「大ベストセラー小説をゲーム化!」




**スクウェアUSAがおくる、記念すべきPSソフト第1弾。原作の世界観はそのままに、ニューパラサイト・イヴの誕生だ!**

**Game Info !!**

| パラサイト・イヴ | | 1997年末予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | アドベンチャー・ホラーRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 価格未定 | メモリーカード | 1ブロック使用 |

# ミトコンドリアが人間を乗っ取る日

## FFVII+ハリウッドデジタルアーツ =パラサイト・イヴ

映画にもなった大ベストセラー小説『パラサイト・イヴ』が『ファイナルファンタジーVII』のメイン開発スタッフとハリウッドを代表するデジタルアーティストたちの手によってゲーム化されるぞ。もちろんストーリーはこのゲームのための完全オリジナル。製作総指揮に『FF』全シリーズのプロデューサーである坂口博信、監督に映画『アポロ13』などのCG特殊効果を担当したスティーヴ・グレイなどなど、とにかくスタッフ陣が超豪華! 『FFVII』に続く、野村哲也によるキャラもめちゃ魅力的だし、今年の暮れ、1番の注目ソフトになるのは間違いないぞ。

### アヤ・ブレア
*Aya Brea*

事件の疑いのある母の事故死をきっかけに警官を志し、現在ニューヨーク市警17分署に所属する新米刑事。一見おとなしそうに見えるが実は芯が強く気丈な25歳だ。現在は仕事に熱中するあまり恋人を作る気はないらしい。残念!

## 始まりはイヴの夜

オペラ座でイヴの夜のデートを楽しんでいたアヤ・ブレア。しかし突然、舞台上の役者が次々と発火していったのだ。銃をかまえステージに駆けあがるアヤ。そこにはひとりの女優が……。

「あなたは一体!?」









➡オペラ座での一件を話すアヤ。それにしてもアヤだけが無傷でいられたのはなぜ? イヴとアヤにはいったいどんな関係が!? ってそれはプレーしてのおたのしみ。

## アドベンチャーホラーRPGだって!?




➡アドベンチャーっぽい画面。会話しているのはミトコンドリア専門の研究員、前田。

このゲーム、ジャンルがアドベンチャーホラーRPGとある。"アドベンチャー"、"ホラー"はわかるとしても気になるのは"RPG"の部分だろう。アヤのレベルが上がって警部補に出世したり、何人かでパーティーを組んで戦闘したりするのだろうか。謎だぁ。でも発売前になにもかもわかっちゃうより、このくらいでちょうどいい?




⬅ここではひとりで戦っているが……。バトルシステムは『FFVII』のバトルをもっと進化させたものになるらしいぞ。じゃあ右下のゲージはタイムゲージ!?

©スクウェア　原作/瀬名秀明(「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊)　キャラクターイラスト/野村哲也

# 「新投打システムで野球ゲームに喝(かつ)」




## 投げて満足、打って爽快!
## "2×3D(ツーバイスリーディ)"システム

2Dタイプ、3Dタイプ、それぞれの野球ゲームの長所をあわせ持った新しいシステム。それが"2×3D"システムだ。このおかげで幅広ーい選択肢を持つ投球が可能になり、打つ側との駆け引きがオモシロイ、強力な野球ゲーム『デジカルリーグ』が誕生したのだ!! もちろん登場する球団名、選手名はすべて本物。かわいいキャラたちにも、選手ごとに固有のアニメーションが用意されているというこだわりようだぞ。表情の豊かさも見逃せない!!

Game Info!!

| デジカルリーグ | | 6月20日発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | スポーツゲーム(野球) | 発売・販売元 | アクエス |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 容量未定 |
| 対応、他 | プレイ人数1~2人 | | |

投げる




⬆中央に半透明のミットカーソルが見えるね。これで投球を決めるのだ。イチロー選手の振り子打法も忠実に再現されてるね。

### [球場にもこだわりが]

本物に近い臨場感を出すために球場にもこだわりまくってるぞ。時間とともに空の色が変わっていったり、それこそ球場の時計自体も動いているという細かさなのだ。場内アナウンスには声優の久川綾さんと格闘技団体リングスのリングアナウンサー古川信幸さんを起用。違いに耳を傾けてみよう。







打つ



⬅右バッター時、外角打ちなら方向キー+打撃ボタン。外角低め打ちなら方向キー右下+打撃ボタン。簡単でしょ。松井も打つぜ!!

©1997 SQUARE/NOW PRODUCTION

# 「超立体。なのにお手軽操作の横シューティング!」




## ステージ中は画面切り替えなし!

すべてのグラフィックをポリゴンで描いたリアルな世界を、横スクロールで進む! イライラすることのないお手軽操作がグゥー。おまけに、スクロール方向が変わるような場合も画面切り替えなし!!



Game Info!!

| アインハンダー | | 6月20日発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | シューティング | 発売・販売元 | スクエア |
| 価格 | 未定 | メモリーカード | 容量未定 |
| 対応、他 | プレイ人数1~2人 | | |

## 敵の兵器を奪って進め!

『アインハンダー』とはドイツ語で"1本の腕"を意味する敵の間での俗称。その名前が表わすとおり、機体の外見的な1番の特徴は、後方中央の巨大なアームだ。ここに武器(ガンポッド)を装着し敵を攻撃する。おもしろいのは、ただ敵機を破壊していくだけでなく敵が装着しているガンポッドを奪って、ちゃっかり自機に取り付けて使えるってところ。敵機を行動不能にしてから奪いにいくのだけど、破壊しすぎてもガンポッドもろとも大破させちゃうし……と、そのへんのバランスもなかなかよさげな良質シューティングだ。

➡攻撃攻撃ぃ! おぉーっと、やり過ぎちゃいけないんだったぁ。







⬅ガンポッド位置を示すターゲットマーカーが表示されたら奪え。

©スクウェア

まとめ

## だからブシドー2はどうしたのよッ

ふぅ~、この格好じゃあトイレに行くのもひと苦労よね。ちょっとぉ、なに見てんのよッ 偵察ならたったいま終わったわよ。え? この胸は本物かって? なんてこと聞くのよ! 肩も胸も本物よ。ホントよ!!



パラサイト・イヴ/デジカルリーグ/アインハンダー

# スクウェアと振動力のすべて

アナログコントローラー



てろれろれ〜ん。出番は終わりとか思ってたらまだありましたぁ。今度はアナコンとスクウェア発売ソフトの関係だそうです。ところでアタシ出すぎですかぁ！

⬇「ふにゃ」アナコンをもてあそんでみてまーす。一応肩にあてたりもしてみます。







## アナログコントローラーで肩こりを治すの!!

それは無理で〜す。さて、強まった感じで絶賛発売中のアナログコントローラー。略してアナコンっ。アナロジックな操作感はもちろんブルブルっとくる振動がい一感じの逸品です。

そのうちPHS並みに女子高生の必須アイテムになること確実、かどうか知らないけど総じて大好評みたい。そこでほとんど何の脈略もありませんが最後にアナコン対応のスクウェア発売のゲームについて注目してみたいと思うんです！　いいですかぁ？




⬆あ、なんかブルブルが。くっ不覚。うかつ。肩に当ててちゃ操作ができないこと発見〜。でもワタシとしてはやっぱりコレいい感じでーす。アナコンはお気に入り。なんか本当に気持ちよい感じです！

### アナコン性能諸元（編集部調べ）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 正式名称 | ひみつひみつひみつ | 全幅 | ひみつひみつひみつ |
| 値段 | 3000円 | バイブレーション | ひみつひみつひみつひみつひ ひみつひみつひみつ |
| 重量 | ひみつひみつひみつ | | |
| 全長 | ひみつひみつひみつ | ひみつ機能 | みんな師範代に操られている！ |



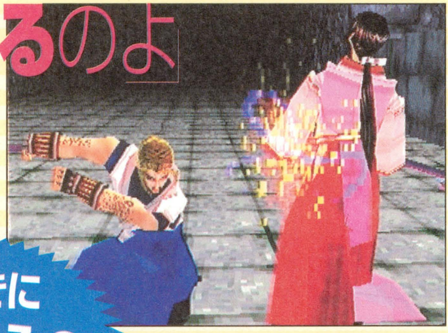

## 「ちゃんと対応してるのよ」

㋡スクウェア ㋾格闘 ㊍発売中
㊐5800円[税別] Ⓜ1ブロック

公式対応じゃないけどね。でも『ブシドーブレード』でアナコンが使えるのは事実。それどころか左側のスティック（移動）だけじゃなく、右側のスティックまで上下左右が防御と攻撃ボタン（△×□○）に対応してたりする。普段と違う感じが味わえるオモシロ感覚強化アイディアみたいな感じです。あと、即死させた時の（もしくはやられた時の）ブルブル時間は約0.5秒。かなり強まった振動ですよ。お姉さんうれしくてブルブル〜。



⬅壁に刀命中とか致命傷以外は弱いブル。



➡斬っても斬られても段差でもブルる。能動受動両対応デス。

こんなときにブルっとくるの！



➡カッツェのガンにもきちんと対応。この場合撃つだけでもブルりまーす。連射連射ぶびぶびぶび〜。

### 設定画面




⬅アナコンを接続すると選択可能になる設定画面。ただし、アナログジョイスティックモードには対応していないし、戦闘以外の部分はデジタルで操作だよん！


『ブシドーブレード』:© 1997スクウェア/ライトウェイト『トバル2』:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社

# TOBAL 2 トバル2

## 「あたしもつかんだり投げたりしちゃダメ?」

㋹スクウェア ㋠格闘 ㊐発売中
㊎5800円[税別] Ⓜ1ブロック

もっちろんブルブルいってま～す。ちなみに相手から受けたダメージに対応してブルブルしてるみたいです！強さ長さもダメージ値に比例かな。弱め、短めが多い設定だけど、それが逆に奥義の様な強烈技の瞬間的ブルブル感を強調している感じです。




⬅ダメージ対応だから、要するにイタイ時ブルるの。




➡アナコンを使うと、奥義がいかに強烈な技なのか思い知らされます。

ブルっとくるのはこんなとき!




➡最初強い振動は奥義だけかと思ってたんだけど、投げでも強くブルブル！ふにゃにゃにゃにゃ。

### 設定画面




⬅この画面は見る必要もないわ。アナコンを差し込んでアナコンモードオンで作動。




RPGにも対応してほしいわ

### [他のソフトはどうなるの??]

あらー。ということでほぼ全部対応せず。ってまあRPGでアナログってもしかたないですもんね。でも振動とかは……いいかも❤……甘えてもダメ？なんか深い事情があるのかもね。

『アインハンダー』についてはちょっと微妙なトコロみたい。出来れば対応してほしいわよね。ちなみにアメリカ発売予定の『BUSIDO BLADE』は非対応！

| | |
|---|---|
| FFタクティクス | 対応せず |
| サガ フロンティア | 対応せず |
| フロントミッション・オルタナティヴ | 対応せず |
| フロントミッション2 | 対応せず |
| パラサイト・イヴ | 未確定 |
| アインハンダー | 未確定 |
| デジカルリーグ | 対応せず |

## 緊急座談会 アタシとアナタと振動力のすべて!!

### 振動は世界を救う!

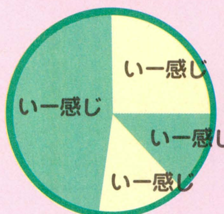
なんか編集部のヒトたち死にかけてるのでお姉さんが勝手に話を進めるコトにします。えーと、アナコンの振動はとってもキモチいいし、ブシドーもトバルもこれを使うと大幅に楽しさが強まるみたいです。ゲームに登場しているキャラクターの感覚がダイレクトに伝わるので、ゲームへの没入感覚がより強まりますね。

と、まとめの言葉を述べたところで、ハイ、わたし小代恵子です！ 8月1日～4日まで新宿シアターモリエールで行なわれる劇団1999 QUEST 8月公演"幕の内家の人々～想い出のアルバム～"に出演するよ。詳しくはネルケプランニング☎03(5469)2768まで。

ということでオシマイ！あ、いー感じ



### あなたは振動についてどう考えますか?




**編集部内調査**

⬆「これからはやっぱアナコンよりネジコ(禁)～」とかわかりやすいバカを言うヒトがいたので強まった一撃を加えたらこんな結果で。

[ コ メ ン ト ]



前号にバイブのみ対応してる体験版アリ。試して～。製品版は機能削除されてるので超レア物。



眠まってまーす。なにアナコン？ なに。え、なに？ ん？ おう、あ、はい。海腹？

協力 1999 QUEST. モデル 小代恵子 衣装 若原幸子

スクウェアのゲームをこよなく
愛する真のゲーマーたちに贈る

# スクウェア関連書籍



発表する作品がみんな大ブレイクするスクウェア。攻略本も気合の入ったものばかり。これらの本を手にとらなければ、ゲームを極めたとはいえないぞ!

◎は、今月号の付録CD-ROMに入っているプログラムやセーブデータと関係のある攻略本です。

©1997 スクウェア




## ファイナルファンタジー大全集 上/下

デジキューブ 250x250ミリ 上:本体2718円[税別] 下:本体3000円[税別] 発売中

**『ファイナルファンタジー』シリーズのすべてが凝縮された渾身の書。ここまで深く掘り下げた本はほかにはないぞ。絶対読んでもらいたい。**




「なぜ"ファイナルファンタジー"はおもしろいのか?」そんな疑問もこの本を読めば答えがわかる! 上巻ではいままでのシリーズのデータをもとに、"ファイナルファンタジー"というゲームの本質を分析。たとえば、すべてのシリーズの共通項目に"ドラマ"があるが、どんな状況にどんな感情を組み合わせて構成されているかを、画面に対する演出までからめて説明してくれる。全キャラ、モンスター、アビリティなどの完全データも見ごたえ十分。下巻は、タイトルごとに、どのシーンでどんな展開があるかを考察。付録にプレイステーション用のCD-ROMもついていて、シリーズのオープニング、エンディングなどのムービーや、登場した乗り物を3Dのグラフィックスで見ることができる。あの感動をもう一度、思いだそう。

## ブシドーブレード攻略本 鳴鏡奥伝◎

デジキューブ B5判
本体1500円[税別]
発売中




すべての技を体系別、上・中・下段の構え別に解説。武器の性能とキャラクターとの相性を徹底解析。ボスキャラと隠し武器の技も載っている。書き下ろしの小説も収録。いままで知りたかった事実を明らかにする、決定版の登場だ。

## ファイナルファンタジータクティクス◎ガイドブック

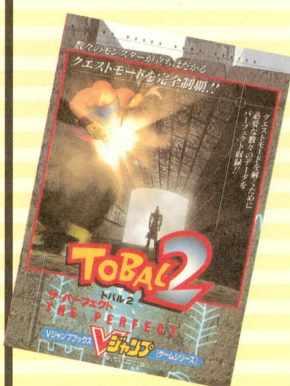
デジキューブ A5判
本体600円[税別]
発売中




世界観や戦闘システムの紹介、シナリオとマップの攻略法が載っている。特に基礎戦術論は参考になるぞ。各ジョブやアイテムのデータ集も見逃せない。メモリーカード用シールもついている、お得な1冊だ。

## TOBAL2 ザ・パーフェクト

集英社 A5判
本体971円[税別]
発売中




全技の解説はもちろん、クエストモードを勝ち進むために有効なテクニックが満載。モンスターの完全紹介は各キャラクターごとのワンポイント攻略つき。とじ込み付録には最終ダンジョンと隠しキャラクターの情報も載っている。

## ファイナルファンタジーⅣ ガイドブック

デジキューブ A5判
本体505円[税別]
発売中




新システムを含む操作の説明、キャラクターを紹介。ストーリーのダイジェストをチャートで解説。アイテムと魔法のリストも使えるぞ。

## ファイナルファンタジーⅦ ザ・パーフェクト

集英社 B5判
本体1162円[税別]
発売中




ストーリーをイベント、マップ、データの項目別に完全攻略。巻末の完全データで、隠しキャラ、マテリア、魔法などの情報も完璧だ。

## ファイナルファンタジーⅦ 公式設定資料集

アスペクト B5判
本体951円[税別]
発売中




イラストとCGがふんだんに取り込まれている設定資料集。ゲームに登場する各キャラクターと、各地の全景を大きく紹介。その魅力にせまる。

## ファイナルファンタジータクティクス キャラクター・カード・ブックVol.1

デジキューブ 182x102ミリ 本体1000円[税別] 発売中

ミニブックつきのキャラクターカード集第1弾。カードの表にキャラクターとジョブを、裏に武器やアイテムなどを配置。






「ファイナルファンタジー大全集 上」:©1987,1988,1990,1991,1992,1994 スクウェア 『ファイナルファンタジー大全集 下』:©1987,1988,1990,1991,1992,1994,1997 スクウェア 『ファイナルファンタジータクティクス ガイドブック』:©1997 スクウェア 『TOBAL2 ザ・パーフェクト』:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社 『ブシドーブレード攻略本 鳴鏡奥伝』:©1997 スクウェア/ライトウェイト 『ファイナルファンタジーⅣ ガイドブック』:©1991/1997 スクウェア 『ファイナルファンタジーⅦ ザ・パーフェクト』:©1997 スクウェア 『ファイナルファンタジーⅦ 公式設定資料集』:©1997 スクウェア/1997 ASCII 『ファイナルファンタジータクティクス キャラクター・カード・ブック』:©1997 スクウェア

# NewSoft PerfectGuide

## 新作ソフト徹底紹介

大、大、だ～い注目のおニューソフトをこれでもかと紹介する"てっぷれぱーふぇくとがいど"のはじまりダヨン。他の追随を許さないチョー濃密＆ソフト大連射でお贈りする怒涛の全25ページ。キミの知りたい"あの"ソフトのことだってバッチリ載ってるぞ。ほら、ページをめくってごらん！

# オリジナルロボットを操り、巨大な悪に立ち向かえ！

正義のヒーローロボットたちが、
悪いやつらを倒すため、画面いっぱいに大暴れ。
体験版の収録にあわせて
ここでイッキに紹介していくぞ。




体験版の遊び方は
118ページ

# 雷弩機兵 ライドギア GUYBRAVE ガイブレイブ

**Game Info !!**

| 雷弩機兵ガイブレイブ | | 7月17日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 3Dロボットアクションrpg | 発売・販売元 | アクセラ |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 1ブロック使用 |

## ロボットたちが大暴れする 横スクロールアクションRPGだ！

かっこいいヒーローに、かっこいいロボット、そして、かっこいいアクション。そんなゲームを待ち望んでいた人も多いのではないでしょーか？　そんなキミたちの夢をかなえるべくプレイステーションに登場したのが、この『雷弩機兵ガイブレイブ』だ。

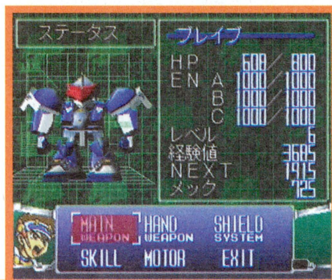
多彩なアクションがウリのこのゲーム。銃を撃つ、敵をつかむなど、ロボットたちはまるで人間のような動きを見せてくれる。

ストーリーモードでは、4体のロボット（ライドギア）のなかから1機を選択。敵を倒して経験をつんだり、稼いだお金で新しい武器やパーツを購入し、機体をパワーアップさせながら進んでいく。

最後にはヒーローらしく"悪の軍事国家の野望を打ち砕く"という、大きな目的を達成するのだ。

また、メモリーカードにセーブしたデータを使って対戦できる"コロシアムモード"もある。自慢の機体を使って友達との熱い戦いを楽しもう。

⬆ゲームは横スクロールのアクション形式で進む。襲ってくる悪人どもを次々に倒していこう。




⬆ステータス画面を出せば、装備はいつでも変更可能。思いどおりに改造して自分だけの機体を完成させよう。



⬅ふたり同時協力プレーもできるぞ。美しく熱い友情パワーで敵を全滅させろ。





⬆⬅通常の視点のほかに、クォータービューや斜め上空からの視点がある。ズームイン、アウトも選べるので自分が1番遊びやすいものにしよう。見た目の迫力で選ぶのも可。

⬅⬇対戦は1対1で戦う。1本または3本勝負。制限時間はなし。装備を整え、全力で戦いを挑むべし。




対戦せよ！

"熱血少年"
ケン

ライドギア1号機"ブレイブ"のパイロット。両親が行方不明になってしまっているため、ケモー博士が親代わりになって彼を育ててくれた。無鉄砲で物ごとを深く考えない。曲がったことが大嫌いな性格で、ケンカの腕に自信あり。

© 1997 AXELA/AVIT, Inc.

# 雷弩機兵徹底解明

## 雷弩機兵(ライドギア)とは……

この世界では、身長4メートルほどの人型汎用機械のことをひとまとめにして"ライドギア"と呼んでいる。現代の自動車ぐらい広まっているものなんだなと、考えてもらえればわかりやすいかも。

この"ライドギア"、建築現場から軍用まで幅広く使われていて、装備しだいではなんと宇宙にまで行くことができるのだ。

手先が器用なので、資材を持ち運んだり、人間の首根っこをつかんだりもできる。もちろん、剣も握ることができるし、銃の引き金も引けるので、かなり人間の手に近い作りになっているといえる。

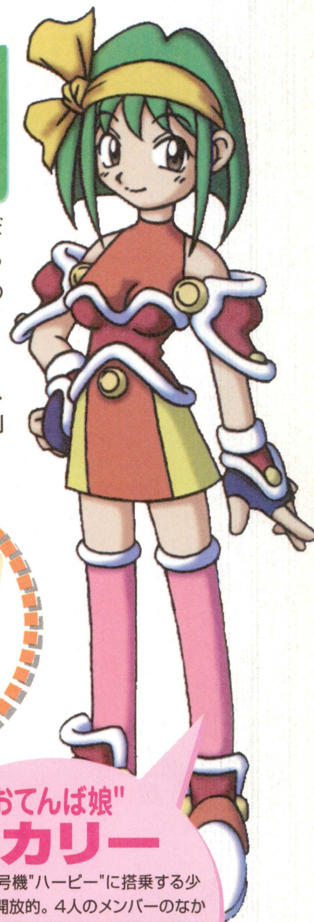
プレーヤーが使う4機のライドギアは軍用のものではないけれど、どれもケモー博士の特別製。性能は一級なのだ。

華麗

2号機
**ハーピー**
エネルギーが多いので弾切れしにくい機体。

正義

1号機
**ブレイブ**
すべての能力が平均的。弱点がないのでどんなところでも力を発揮。



"おてんば娘"
**スカリー**
ライドギア2号機"ハーピー"に搭乗する少女。楽天的で開放的。4人のメンバーのなかで1番手先が器用。機体を自分好みに改造してしまうような自分勝手な一面も。最近自分の性格の悪さに気づいたが、まあいいかと思っているらしい。

### メインウェポン MAIN WEAPON

肩の部分に3種類まで装備可能。撃つとエネルギーを消費してしまうので多用はできないが、強力なものが多い。シールドで防御しながらでも撃てるのでかなり便利。

**チェイサー2M**
⬅誘導ミサイルを2発同時に発射する。当てやすく威力も高め。



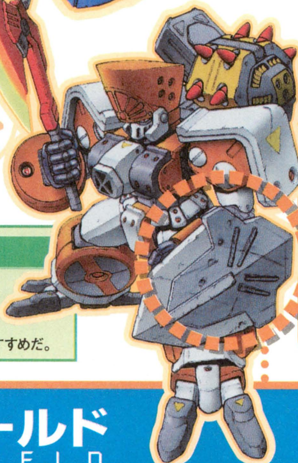
**ドラゴンフラップ**
➡水平にミサイルを3発撃つ。全部当てれば大ダメージ。



⬅強力なものほどエネルギーを使う。計画的に使おう。

豪快

3号機
**シクローペ**
攻撃力は最高。とにかく敵をやっつけたい人におすすめだ。



俊敏

4号機
**エッジ**
移動スピードは全機体中最速。敵の攻撃をかわしまくれ。

### ハンドウェポン HAND WEAPON

腕に3種類まで装備可能。切りつけたり殴りかかったりするものが多い。武器を持たずに素手で戦うこともできる。



⬅エネルギー制限はないのでガンガン使え。

**ラディレボルバー**
⬆威力は弱いが遠くの敵も狙えるぞ。

**ノーマルブレード**
⬅相手に切り付けてダメージを与えるための武器。リーチが長いので、遠くからザクザク斬ろう。

### 腕と脚の強化 MOTOR

腕と脚はモーターを交換してパワーアップする。腕のモーターは攻撃力に、脚のモーターは移動速度やジャンプの滞空時間に影響する。

**パワーアーム**

⬅腕用。脚には使えないので買い間違えないように。

### シールド SHIELD

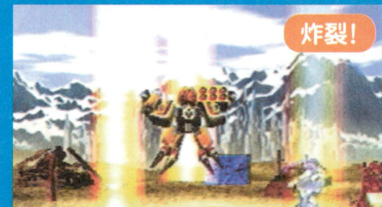
ライドギアはシールドを装備することもできる。シールドを張っている間は敵の攻撃をある程度(完全ではない)防ぐことができる。ダッシュ中にも使えて便利なのだが、あまり防御ばかりしていても削られるだけなので、相手のスキを見てきっちりと反撃することも重要だ。

**メタルシールド**

⬅前からの攻撃を5割程度防いでくれる盾。最初から持っている。

### ボム BOM

画面内の敵全員に大きなダメージを与えることができる。数が少なく貴重品なので、無駄遣いは禁物だ。敵にかこまれたときや、ボス戦などに使おう。



⬅使った瞬間から無敵。終わればザコ敵は一掃。気分壮快。使用しているライドギアによってボムの形が違うのだ。



# やさしい［雷弩機兵操縦講座］

ライドギアの操縦はとてもかんたん。基本的なことから順番に説明していくのですぐにマスターできるぞ。

## STEP1 とりあえず、動かしてみる

まずは、移動のしかたから覚えていこう。基本中の基本だが、これができないと街から出ることさえ不可能なので、かなり重要。まあ、そんな人はいないと思うけど……。

**移動方法はこのふたつ**

### ①歩く、走る




⬆ダッシュ中に反対方向2回押しです速くふりむけるぞ。

方向キーを押すと、押した方にライドギアが歩いていく。障害物さえなければ前後左右好きな方向に行けるのだ。また、横方向に2回連続で押すとダッシュになる。ダッシュ中に上下方向にボタンを押せば斜めダッシュだ。す速く敵に近づこう。

### ②ジャンプする



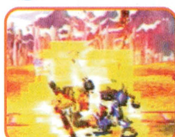

⬆ジャンプボタン押しっぱなしでしばらくの間滞空できる。

ライドギアはジャンプすることもできる。ジャンプ中も、方向キーによる移動が可能。ジャンプ中にもう1度ボタンを押すと"2段ジャンプ"になる。前後から同時に攻撃されそうになったときに使うと効果的。敵をうまく飛び越えて回り込もう。

## STEP2 移動と攻撃を組み合わせる

移動になれてきたら今度は"移動しながらの攻撃"にチャレンジだ。強力だが大きなスキができてしまうものもあるので出すタイミングに注意しよう。ハデなアクションにもぜひ、注目したい。

### ①ダッシュ攻撃



⬆素手のときには体当たりで攻撃する。敵をなぎ倒せ!

⬇メインウェポンは止まらずに前後へ発射可能。スキもない。



ダッシュ状態から立ち止まらずにそのまま攻撃に移ることができる。

### ②ジャンプ攻撃



⬆メインウェポンはそのまま飛んでいくので高さに注意。

扱いは難しいけれど、使いこなせるようになれば攻撃の幅はぐんと広がるぞ。




⬆剣を構えて、斜め下に突進していく。そのまま連続技につなげ。

**"ナルシスト"ジョニー**

ライドギア4号機"エッジ"を操る少年。必要以上に冷静を装う、平たく言えばキザな性格。おしゃれ好きで、自分のライドギアの外装にもかなり気を使っている。自分勝手そうに見える彼だが時にはリーダーシップを発揮することも。

## STEP3 必殺技を使って敵をやっつけよう

主人公たちはレベルアップすることによって、次々と新しい必殺技を覚えていく。どの技も出し方はかんたん。見た目のいいものがそろっているので美しく敵にトドメを刺したい人は迷わず使おう。なんといっても"ヒーロー"だもんね。






⬅⬇敵を連続で攻撃すると"ひるみ"状態になる。ひるんだ敵は"つかむ"ことができるので、そこから投げ技につなごう。

**ひるんだ敵をつかんで……**

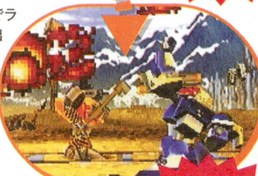



⬆➡敵を持ち上げて運ぶことができる。誰かにぶつけちゃえ。




⬆➡敵を下にして地面に落下。自分の重さも加わり威力倍増。

➡素手のときは、ボタン連打でライドギアそれぞれの決め技を出すことができる。これは"ブレイブアッパー"だ。



**そのままフィニッシュ!**




⬅銃や剣などを装備しているときには、その武器に応じた必殺技を自動的に選択して使ってくれるので、ボタン連打でオーケーだ。

⬇➡敵の脚をつかんで、振りまわしたあと投げ飛ばす豪快な技。ほかの敵を巻き込めば大ダメージ。

**ぐるりとまわして**



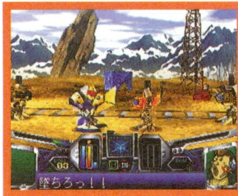

**ハリケーンスルー**

# ストーリーの流れを追ってみよう！

ここでは、体験版で進めるところまでのストーリーを見ていきたい。序盤から展開が激しいので置いていかれないように。

## 墜落宇宙船まで、モモリータを迎えに行こう

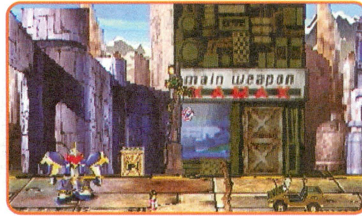
今日も1日の訓練を終えた"ライドギアチーム"のケンたち4人は、司令官であるケモー博士に「出かけてしまった孫娘のモモリータを迎えに行ってほしい」と言われ、昔の宇宙船の墜落現場へと向かうことになる。もちろん、敵も出現するけれど、このあたりに出てくるのはまだまだ弱いので、あまり気にせずにサクッと進んでしまおう。




⬆街外れには、ケモー博士いわく"タチの悪い連中"がたくさん出てくる。どんどん倒そう。




⬇敵を無視して先に進んでもいいけど、やはり敵が弱いうちにレベルを上げておきたい。レベルアップ時の"決めポーズ"も見たいしね。




⬆コロッサスタウンの西口、ここから街外れをぬけて、墜落宇宙船のところまで行くのだ。店は最初からすべて開いているのでアイテムや武器の購入はいつでも可能。



"怪力"
### ライデン

ライドギア3号機"シクローペ"を操縦する少年。武者修業のために研究所を訪れ、ライドギアチームに参加している。沈着冷静で頭脳明晰。しかし、おっちょこちょいな一面もある。大食漢(大飯ぐらい)で武士道精神を重んずる。

## モモリータ発見






⬆彼女は毎日ここに来ているらしいのだが、こんな危険なところでいったいなにをしているのだろう。いっしょに帰ろうとすると……。

## ダハー大佐登場！

➡⬇轟音とともに、上空からやってくる黒い影。その正体は火星からやってきた軍人のダハー大佐だ。地球に隠された秘密兵器を探しにやってきたらしい。




## 司令部へGO!



⬅街の中央にあるドーム状の建物が司令部(研究所)だ。




➡ミーティングルーム。新しい情報やヒントを聞ける。

コロッサスタウンにあるケモー博士の研究所が、ライドギアチームの司令部なのだ。ここではライドギアの交代やミーティングをすることができる。ライドギア出撃シーンは必見。4種類全部見るべし。








## 対決！ダハー大佐

ダハーとその親衛隊ふたりを相手に戦うことになるのだが、相手のライドギアは超強力。こちらはなすすべもなくボコボコにされてしまう。戦闘後、ダハーはモモリータをさらい空を飛んで逃げてしまう。秘密兵器も気になるが、とにかくモモリータを探し出し救出しなければならない。




⬅ケモー博士の名前を出すといきなり戦闘に。

➡1発のダメージがとてつもなく高い。たった2発で負け確定。




⬅「探し物のひとつはこいつだ」謎の言葉を残しモモリータを誘拐するダハー。



## モモリータを連れ去ったダハーの行方を追え!!

お待たせしました! 攻殻ワールド、ついにPSをハッキング!!

# 攻殻機動隊

# GHOST IN THE SHELL™

Game Info !!

| 攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~ | | 7月17日発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 3Dアクションシューティング | 発売・販売元 | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 1~3ブロック使用 |

## 3Dシューティングの新機軸

世界中でナニかとお騒がせな『攻殻機動隊』。ゲームだって
原作コミック、劇場映画に負けず劣らずやっぱりスゴイ!!

'95年、劇場用アニメーション『攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~』が日本で公開されるのとときを同じくして、もうひとつの『攻殻』が準備されていた。プレイステーション用ゲーム『攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~』だ。原作コミックを手がける士郎正宗氏自らが企画書をおこし、一流のスタッフたちの手によって完成されたゲームは、どの要素をとってみても、いままでの常識をくつがえすようなすばらしい仕上がりとなっている。システム、ムービー、音楽とそれぞれ単体の作品としても評価されるに値するものがひとつになったときの衝撃は、まさに感動である。原作の世界観を活かした、オリジナルストーリーによるもうひとつの『攻殻』を堪能しよう!

### SYSTEM 壁だって歩けちゃう!

画期的なのは、プレーヤーが操作する人工知能搭載の攻擊型装甲戦車"フチコマ"のアクションだ。"フチコマ"は360度、どの平面に対してでも張りつくことが可能。壁にぶち当たるとそのまま登ってしまうのだ。プレーヤーの視点は常にフチコマ後方からのアングルのため、フチコマが移動すると、動くのは周りの世界である。酔うような感覚は常習性アリだ。




⬆"フチコマ"は壁だろうが天井だろうがどこでものぼれちゃうぞ。

⬆ゲーム制作は『ジャンピングフラッシュ』シリーズのエグザクトだ。

### MOVIE デジタルアニメの最高峰!

最先端のデジタル処理によるムービーパートの制作は、劇場用『攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~』を手がけたプロダクションI.G.によるものだ。監督は『老人Z』、『ジョジョの奇妙な冒険』などの北久保弘之氏である。制作は40~50人の手で半年かかったが、その労力のほとんどが、2分のオープニングに費やされた。



⬆フレーム単位までこだわって作られたムービーは、それだけでも作品としての価値が認められる仕上がりだ。




### SOUND テクノの祭典!!

ゲーム全般に流れるテクノサウンドは、世界を代表するテクノミュージシャンたちによるもの。そのディレクションを務めたのが"電気グルーヴ"の石野卓球氏である。テクノファンにとっては、アーティストの豪華ラインナップを聞いただけで驚くだろう。そうでない人も迫力のサウンドで『攻殻』の世界に引き込まれることだろう。また、音響スタッフ(SE)にRPG並みの5人も動員したサウンド作りには、こだわりがうかがえる。立体音響システムの導入により、後ろから攻撃してくる敵の音もわかるのだ。

立体音響システム採用!

ARTIST
石野卓球
DERRICK MAY
MIJK VAN DIJK
ADVENT
WESTBAM
JOEY BELTRAM
BROTHER FROM ANOTHER PLANET
BCJ
SCAN X
DAVE ANGEL
HARDFLOOR

© SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

# フチコマに乗り込みミッションを遂行せよ!

電脳化が進んだ近未来の世界で、犯罪の芽を摘むために創設された攻性の組織——公安9課、通称"攻殻機動隊"。キミはこの9課に配属されたばかりの新人だ。フチコマを巧みに操り、ミッションを確実にクリアーしていこう。



⬅敵の拠点はタワービル、エアロポリス2だ。エネルギー省の関与も発覚。全機突入作戦開始!



⬆メガテクボディ社のビルが爆破された。数分後には"人類解放戦線"を名乗る者から犯行声明が……。



⬆敵はバトーもよく知る"ゼブラ27"。イシカワからエネルギー省があやしいとの情報も入る。狙いはなんだ!?



⬅ベイエリアで敵と交戦。4つのキーコードを手に入れ、敵を粉砕しろ。



➡敵の幹部が下水道に逃げ込んだ。迷路のような暗い通路を追え!



⬅爆発物が仕かけられた。時間内に爆弾すべてを処理するのだ。



⬅高速ボートに乗っての水上チェイス。画面は強制スクロールだぞ。



➡旧市街での戦闘。敵は光学迷彩を使っていて、ロックオンできない!!



⬅敵は高速道路に逃げ込んだ。再び高速強制スクロール面なのだ。



⬅作戦中止!? 敵が陽動作戦に出た。各地で展開中のテロ活動を鎮圧せよ。



➡新たな作戦は地下街からの突入だ。



⬅ターゲットはタワーの下にある反応炉だ。爆破して電力を止めろ。

"新人"クンには遠い道のり!?



⬅新人のキミのパートナーになるフチコマは、初心者マークつきだ。

# 製作者インタビュー

'97年5月28日午後、制作者の方々がインタビューに応じてくれるとのことで、出かけていくと、そこには8人の関係者の方々がズラリ。こちらが緊張したおももちでインタビューを始めようとすると、顔見知りの北久保監督が「この編集者さん、変なんですよ〜」とひとこと。「監督そりゃないっすよ〜」。

### プロデューサー PRODUCER 山元哲治

「士郎さんからジャンピング・フラッシュの士郎正宗版を作ろうという企画書が届いた。それでどうせだったら、エグザクト主体のシステムでやろうって」。


「絶っ対持ってたほうがいいよ。ゲームも映像も音楽もクオリティー高いですよ」。

### プログラマー PROGRAMMER 山本浩

「ゲームはこれくらいで、ムービーはこれくらいの容量でというシステムを先に決めてそれぞれのパートに割り振りました」。


「制作には1年半かかりました(反省)」。

### プログラマー PROGRAMMER 大平俊充


アクションつきで「あなたの気持ちも……」と締めてくれました。

「国境を越えて、ジャンルを超えてみんなの心がひとつになってできたゲームです。きっとあなたの気持ちもひとつになれると思っています」。

### サウンドディレクター SOUND DIRECTOR 中井直人

「卓球さんとマイクさんがオープニングムービーの仕上がりを見て、納得いくまで作り直そうと言って、夜中の3時、4時までやってくれて」。


「効果音のスタッフ(SE)も一流ですのでヘッドホン着用で」。

### 企画・演出 DIRECTOR 三枝浩行


「壁でもどこでも歩けるようにしたほうがおもしろいかな一と思って」。

「当時、劇場版が話題になっていて、でもフチコマが入ってないといやだなってことになって。それで、フチコマを主人公にすることにしました」。

### ディレクター DIRECTOR 澤口健二

「ひとつはプレー用、ひとつは保存用、ひとつは贈る用に買ってほしいですね」。


この後「台本あるの?」とつっこまれる。

### プログラマー PROGRAMMER 豊田和紀

「プロモーションムービーも凄かった」。


「ムービー見たときにはこれにゲームが負けちゃいけないなーって」。

### ムービー監督 MOVIE DIRECTOR 北久保弘之

「ひとつは、当時デジタルアニメの最先端を行ってた、大友克洋監督が手がけたケン・イシイさんの『EXTRA』というプロモーションムービーに負けないクオリティーで仕上げること。ひとつは、世界に出しても恥ずかしくない作品に仕上げること。もうひとつは、これ単体で抜き出しても勝負できるものに仕上げること。とむちゃくちゃなことを言いやがって。そうですか、てことで作りました」。



「音聞いたときはテクノー直線。俺がテクノだ。テクノ強さ。みたいな。テクノの王道というか、中央高速っていう感じかな」。



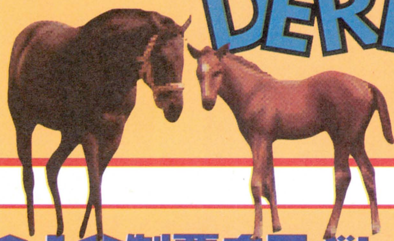


7月17日、睡眠不足の日々を満喫できる時は近い……。

# 待望の"ダビスタ"がついに登場!

## 競走馬シミュレーション

# ダービースタリオン
# DERBY STALLION



Game Info!!

| ダービースタリオン | | 7月17日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 競走馬育成シミュレーション | 発売・販売元 | アスキー |
| 価格 | 6800円[税別] | メモリーカード | 使用ブロック未定 |

## GⅠ全制覇を目ざし、最強馬の育成に専念するのだ!



多機種で大ヒットを記録した『ダービースタリオン』がついにプレイステーションに登場するぞ。「もう待ちきれない!!」と首をなが〜くしていたファンも多いことだろう。

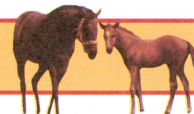
PS版では出走頭数が最大16頭に増え、フェブラリーSがGⅠ化した'97年度のレースプログラムを採用。さらに出走前に流れるファンファーレは実在のものを使用しているのだ! パワーアップしたダビスタは、僕たちの心を満たしてくれるはずだ。




シリーズ最多の16頭

## パワーアップした『ダビスタ』4大チェック

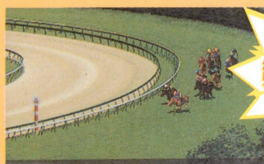






### 其の壱 臨場感あふれるレースシーン

勝負の第4コーナー






⬅心臓が高鳴る第4コーナーの演出は、臨場感がグンッとアップ。

リプレー機能搭載



⬆ゴール付近の競り合いも一層リアルになったのだ。

⬅ダビスタシリーズ初のリプレー機能を搭載。僅差のレース結果もバッチリ見られる。



### 其の弐 データ量はシリーズ最大

CD-ROMの大容量を活かして、種牡馬、繁殖牝馬、ライバル馬のデータはシリーズ最大になったぞ。ライバル馬のデータに新しい世代が加わったことにより、さらに高度な配合を満喫できるのだ。これでまたインブリードやニックスに、ハマる人たちが増えること間違いなしだね。

**メジロライアン**

メジロライアン / ノーザンダンサー系
鹿毛 Fee600万円
距離 1600~2200m
ダート ○
成長 普通 健康 B
気性 B 実績 A
底力 B 安定 A

アンバーシャダイ / ノーザンテースト / Northern Dancer / Nearctic / Victoria Park / Ambiopoise / Ambiorix / Gallant Man / メジロサンマン / Charlottesville / Prince Chevalier / Aureole / スノッブ / Mourne / Pan

⬅初年度産駒からクラシックホースを送り出した内国産種牡馬の星。

**ダンシングブレーヴ**

ダンシングブレーヴ / ノーザンダンサー系
鹿毛 Fee600万円
距離 1800~2600m
ダート ○
成長 晩成 健康 C
気性 B 実績 A
底力 A 安定 B

Lyphard / Northern Dancer / Nearctic / Nearco / Native Dancer / Court Martial / Fair Trial / Formor / Drone / Sir Gaylord / Turn-to / Tom Fool / Pago Pago / Matrice / Beau Max

⬅今年になって産駒が大活躍の、ノーザンダンサー系種牡馬だ。

**デュラブ**

デュラブ / ノーザンダンサー系
栗毛 Fee180万円
距離 1400~1800m
ダート ◎
成長 普通 健康 A
気性 C 実績 A
底力 B 安定 B

Topsider / Northern Dancer / Nearctic / Nearco / Native Dancer / Round Table / Princequillo / Nasrullah / Dr.Fager / Rough'n Tumble / Free for All / Better Self / My Babu / Djebel / Tehran

⬅"フェブラリーステークス"を制した"シンコウウインディ"の父。

『ダービースタリオン』:©パリティビット


其の三

## 描き込まれたキレイなグラフィック




### 四季の変化を忠実に再現

⬅牧場はクォータービュー。季節の変化が再現され、すべてグラフィックは描き直されて、より美しくなった。

### 感動の出産シーンもさらに美しくリアルに！

スーパーファミコン版




プレイステーション版







其の四

## イベント化された"セリ市"

**1、2月 ……… 繁殖牝馬のセリ**
**7、8月 ……… 二歳馬のセリ**

ダビスタ96で1年中開催されていた"セリ市"。今回は、イベントとして年2回行なわれるようになったのだ。1〜2月には繁殖牝馬のセリ、7〜8月に二歳馬のセリが開催されるぞ。馬齢には注意して購入するようにしよう。

1月セール　上場馬名簿

| | |
|---|---|
| フォトスキャナー | 2，100万円 |
| マルチナスコート | 1，200万円 |
| ステイウイズミー | 1，300万円 |
| プライムタイム | 8，200万円 |
| アイマイミーマイン | 700万円 |
| プリンセスビスチェ | 1，500万円 |
| メルティングポイント | 13，000万円 |
| ミッドナイトアールティ | 16，000万円 |
| ニイカップギャル | 1，300万円 |
| タイムトライアル | 2，200万円 |

⬆10頭のなかから選択することになる。馴染み深い名前が多い？




⬅所持金と価格で購入を検討。無理して買うと、あとがつらいぞ。







### 新しい血統の導入により、有能な仔馬を生産するのだ！




⬆競売されている馬のおしりには、札がついていたり、現在の値段が電光掲示板に表示されているなど、細かい演出がたまらん。

## 勝負服のデザインはカスタマイズ可能

### カッチョイイのを作るのだ！

騎手が身につけるユニフォームを"勝負服"というのは知っているかな。ダビスタ96では8色のなかからしか選べなかった勝負服が、PS版ではかなりパワーアップした。まず柄を選び、袖輪・胴・袖・柄の色を自由にカスタマイズすることで、オリジナル勝負服が作成可能。お気に入りの騎手に着せよう。




⬆オリジナルの勝負服をデザインしているシーン。センスが問われるところだ。




⬆じょうずな調教で馬の能力を最大限に引き出し、強い馬を生産しよう。

## 入厩後の調教で能力を引き出す



強い馬にするためには、入厩してからの調教が重要。スピードを上げて、スタミナをつけて……と楽ではないぞ。もちろんケガをさせてはならないから、無理な調教は禁物。



## 日本ダービーと宝塚記念




⬆プレーヤーはGI制覇のため、調教とブリーディングに明け暮れることになるだろう。

今年の日本ダービーは、サニーブライアンの大逃げで、まさかの2冠馬誕生となった。しかし翌日に骨折が判明、3冠の夢はついえた。一方、宝塚記念では、昨年の秋の天皇賞を制したバブルガムフェローの復活と、悲願のGI制覇をねらうマーベラスサンデーの一騎打ちが見どころか。ダビスタでも同じ配合で戦わせてみる？

## ダビスタ予約キャンペーン

### 先着30万名さまに豪華特典プレゼント！

『ダービースタリオン』予約キャンペーンを実施。全国の主要PS取り扱い店やコンビニなどでの予約者、先着30万名様に"ダビスタ・プレミアムカード4枚セット"と、それを入れるカードケースをプレゼント。完全オリジナルという逸品である特典の受け渡しは、商品と同時になるぞ。



# あの『ときめきメモリアル』がアドベンチャーに!

ついに発売される"ときめきドラマシリーズ"。第1弾のヒロインは虹野沙希ちゃん。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1
虹色の青春™

**Game Info !!**

| ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春 | | 7月10日発売 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ジャンル | アドベンチャー | | | 発売・販売元 | コナミ |
| 価格 | 予価4800円[税別] | メモリーカード | 2ブロック使用 | 対応、他 | マウス |

## サッカーと恋愛で"青春"を満喫しよう

『ときめきメモリアル』シリーズにアドベンチャーゲームが仲間入り!! この『ときめきメモリアルドラマシリーズ』では、恋愛シミュレーションだった本編中の一定期間をクローズアップ。ある特定のキャラクターにスポットをあてた、魅力的なストーリーが展開していくのだ。

第1弾のヒロインは、"根性"と"虹弁"でお馴染み、虹野沙希ちゃんだ。プレーヤーは私立きらめき高校2年生のサッカー部補欠部員として、レギュラー獲得を目ざして春の17日間を過ごすことになる。ストーリーはプレーヤーの行動で変化するので、なん度も遊んでたくさんの想い出を作ろう。ミニゲームが多数用意されていて、楽しい要素が盛りだくさん。虹野さんと"虹色の青春"をエンジョイできる日は近いぞ。

レギュラー目ざして がんばろうネ!



## プレーヤーを夢中にさせるゲームシステム

ゲームは画面をクリックして進めていく『ポリスノーツ』方式を採用。カーソルで選択したものについて、会話を進めていくことができるのだ。会話には3択でセリフを選ぶところがあり、選んだ選択肢により、会話の流れが変化していくぞ。ストーリーに大きく影響するミニゲームでよい成績を残すためには、夜の自主トレでテクニックを磨くことが必要になってくるのだ。

### 休日 デートで友好度アップ

休日はやっぱりデートでしょ、デート。レギュラーになれなかった主人公のために、親友の好雄がセットしてくれたダブルデートなどで、意中のコと仲良くなろう。




⬆クラブの買い物とはいえ、虹野さんとデートなのだ。

### ミニゲームが盛りだくさん

#### フォワードとしてPK、FK練習




神社で自主トレーニング、さらにウデを磨くのだ!

#### ……まだまだあるゾ……

ボール拾い



⬆転がっているサッカーボールを"かご"に戻すミニゲーム。

服選び?



⬆ブティックのオーナーのヒントを頼りに、コーディネートしよう。

### 平日 クラブ活動に励み、会話で新密度をアップ

放課後



⬆放課後、クラブの練習前にお目当ての女の子と交流を持とう。

クラブ活動中

➡練習熱心な主人公はレギュラー目ざし、自主トレに励む。

神社で夜練だ



クラブ活動後

自宅



翌日へ

電話で情報収集、デートの約束を!

『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春』:©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# 登場人物紹介

『ときめきメモリアル』でも人気だった虹野沙希ちゃんをヒロインとして、以下の6人以外にもお馴染みのキャラクターが登場するぞ。バッテン印の髪留めがチャーミングな新キャラクター秋穂みのりちゃん……、人気が出そうだね。

## 虹野 沙希

SAKI NIJINO

（声：菅原祥子）



身長：156cm
誕生日：1月13日
血液型：A型
スリーサイズ：
B82 W59 H83
趣味：料理




⬆喫茶店で虹野さんとデートしているところ。さて、なにをオーダーしようかな。

今回のヒロイン役。サッカー部のマネージャーでスポーツ部のアイドル的存在。面倒見がよくて、困っている人を見ると放っておけないタチ。料理が趣味と家庭的で、作るお弁当は天下一品なのだ。

## 秋穂 みのり

MINORI AKIHO

（声：丹下桜）



身長：152cm
誕生日：4月16日
血液型：O型
スリーサイズ：B78 W56 H80
趣味：ウィンドウショッピング、編み物



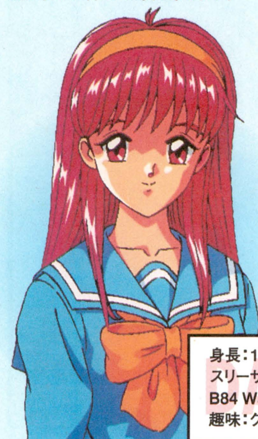

➡みのりちゃんは虹野さんと仲良くしている主人公を見ると、嫉妬するのだ。

マネージャーの1年生。なんでも思ったことをズバズバロに出してしまうという、あか抜けた現代っ子。先輩の虹野に憧れており、いつもそばにくっついて行動している。

## 藤崎 詩織

SHIORI FUJISAKI

スポーツ万能、頭脳明晰、きらめき高校のスーパーアイドル。もうおなじみだよね。主人公とは家が隣同士の、幼なじみという設定なのだ。



身長：158cm
スリーサイズ：
B84 W56 H86
趣味：クラシック鑑賞

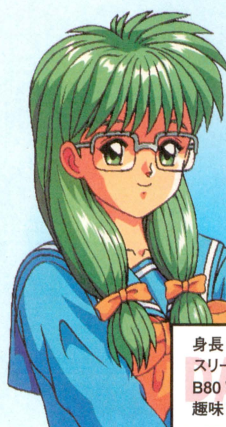



⬅主人公の幼なじみなので、親密度はグンとアップ。

## 如月 未緒

MIO KISARAGI

読書好きの文学少女。からだが弱く貧血気味な彼女だが、虹野の親友として、遊園地でいっしょにダブルデートをすることになる。



身長：156cm
スリーサイズ：
B80 W59 H83
趣味：読書




⬅図書館が1番似合うのは、やっぱり如月さんだね。

## 早乙女 好雄

YOSHIO SAOTOME



身長：167cm
趣味：ナンパ




⬆主人公の入学式以来の親友、正確には悪友……かな？

主人公の親友の早乙女好雄は、レギュラーになれなかった主人公のために、ダブルデートをセッティングしてくれたりする、友達思いのいいヤツ。人気のデートスポットからスリーサイズまで、女の子に関連した情報がほしいなら、彼に聞いてみよう。ほかに出演するキャラクターとして、鏡さん、紐緒さんを筆頭に有名どころがたくさん登場するぞ。キミだけのストーリーを展開して、ときめいてみない？

## 伊集院 レイ

REI IJYUIN



身長：172cm
趣味：自慢




⬆あいかわらずタカビーな伊集院レイも登場するぞ。

# 全国4089校の頂点を目ざせ!!

# 甲子園V

CD-ROMに入ってます!!
体験版収録!!
体験版の遊び方は117ページ

Game Info !!

| 甲子園V | | 発売中 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | スポーツ | 発売・販売元 | 魔法株式会社 |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 2ブロック使用 |

## 青春の夢の舞台『甲子園』に出場するのだ!!

照りつける日差しのなか、勝つために戦う選手たち。そんな彼らを見守る応援団。そこに居合わせたすべての人が熱い感動を体験できる舞台が"甲子園"だ。その高校球児の聖地を再現したシリーズ最新作が『甲子園Ｖ』。キミも憧れの舞台を体験できるぞ。

スタートは学校が始まる4月。まずはユニフォームなどを決め、毎日のトレーニングを実行させる。マネージャーのスケジューリングに合わせ練習試合をこなし、ピッチャーの投球フォームを設定したら、いよいよ予選に出場だ。ここで負けると3年生は引退。次は新チームで甲子園に挑む。ゲームのポイントは選手の育成と試合での操作。甲子園への道は険しいけれど、球児たちとともに燃えるのだ!!



⬆ここが高校球児たちあこがれの"甲子園球場"だ。出場するまでには長い試練の道のりを経なければならない。




⬆試合開始時間が遅い場合は、カクテルライトに明かりが灯る。細かい演出だね。




⬅負ければ終わりのトーナメント。1点の攻防を熱く再現。

## シリーズ最新作は各種エディット機能満載!!



**野球はピッチャーが大事。フォーム、球種を覚えさせろ！**

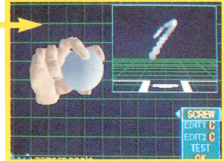
『甲子園Ｖ』ではピッチャーの投球フォームをアンダースローに変えられる。中途半端な球しか投げられない投手は、フォームを変えて技巧派にするのだ。まずは練習試合でどんなピッチャーか見極めてみよう。




⬆フォームと握りをエディットすることによって、ピッチャーの能力が変化するぞ。



⬅どんなフォームにするか慎重に選んだら練習試合で投球の確認をしよう。



⬅握りの位置、深さを設定でき、こんな鋭い変化球も投げさせられる。

## こんなこともできるぞ！

前作で好評だったエディットシステムがさらにパワーアップ。バッターボックスに入るときに「○番、ファースト、○○くん」と言うウグイス嬢のあの声をはじめ、選手の名前、ユニフォームも作成できるぞ。まさに自分好みの野球部が作れるってわけ。




⬆➡ヘルメット、ライン、ソックスなど色の組み合わせは7万2576通りもある。




⬆イントネーションを変えて発音させられるぞ。




⬅画面に表示された文字からひらがな、漢字とも最大3文字まで選択可能。

©1997 魔法株式会社

## 練習試合で実戦経験を積む!

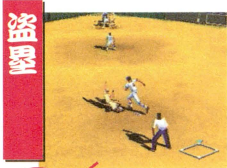


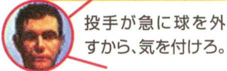

公式戦のない月に1回だけ組める練習試合。相手校のグラウンドにのり込んでの1戦だ。ここでしっかり操作を覚え、いざ、地区予選に挑むのだ。選手それぞれの能力チェック、ピッチングの組み立て、作戦などをいろいろ試してみよう。

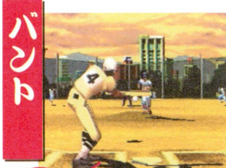


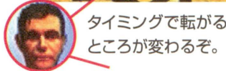

⬆金属バットの"キーン"音がクセになるぞ。



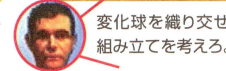
















## 甲子園にむけ地区予選スタート!




4回のトーナメント戦で行なわれる予選。一気に勝ち抜いて甲子園といきたいが、これがちとムズい。勝ち進めばそれだけ強豪チームと対戦するからだ。運もあるが、選手の能力が低いと優勝までは……。やっぱり甲子園は夢なのか。いや、辛い練習に耐えたチームこそ夢のキップを手にできる。



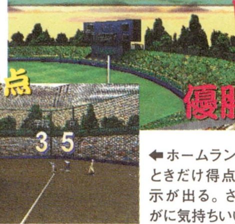

⬆バッターボックスに立つと音声エディットで設定したウグイス嬢のアナウンスがさわやかに入る。




⬆優勝までの道のりは厳しい。しかし、ここを勝って甲子園に行くのだ。




⬅ロングヒッターなら投手しだいで意外と打てるぞ。

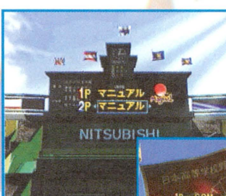



⬅ホームランのときだけ得点表示が出る。さすがに気持ちいい。




### 対戦モードならいつでも甲子園

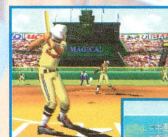
2P対戦ももちろん可能。試合場所は甲子園だ。大会モードでセーブしたチームデータを使えば、自分のチームの甲子園での試合を見られるってわけ。また、COM対COMモードにすると勝手に試合をスタート。この場合、ランダムに設定すると任意に対戦校を選択して試合を始める。さらに、セーブデータを使えば自分のチーム同士の試合を見ることもできる。これって決着がつくのかな?




⬅マニュアルでの対戦なら選手の操作ができるぞ。

⬆データでの対戦モード。テレビ中継のように観戦できる。

#### 同じ学校同士で対戦させると……



⬅同じデータ同士での対戦。ピッチャーや打順も同じ設定に。



⬆40分後、こんな結果に。得点経過は異なり、勝敗がついた。

## 選手を鍛え最強チームを作るのだ!

強いチームを作るカギが、この選手育成だ。ひとりひとりに能力差があるので、それぞれに合ったトレーニングを課そう。個人能力が上がり、チーム全体がレベルアップするぞ。



⬆トレーニングを選ぶと、パラメータが表示される。




⬆さらに選手をひとりずつ選んでメニューを設定。

### トレーニングメニュー

- **筋力トレーニング** 筋力アップ
- **ダッシュ** 脚力アップ
- **トスバッティング** 反射神経アップ
- **キャッチング** 瞬発力アップ
- **ゴムチューブ** 肩力・握力・精神力アップ
- **シャドウピッチング** 筋力・肩力・精神力アップ
- **スローイング** 肩力アップ
- **ランニング** 持久力アップ
- **イメージトレーニング** 精神力アップ
- **ストレッチ** 柔軟性アップ
- **ハンドグリップ** 握力アップ
- **休み** 疲労回復

### トレーニング開始!



⬅選手それぞれのトレーニングメニューを決めたら、さっそくスタートだ。パラメータがちょっとずつ上がるぞ。






# 最新格闘『ゼロディバイド2』の




Game Info !!

| ゼロディバイド2 | | 発売中 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘 | 発売・販売元 | ズーム |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 1ブロック(リプレイデータを除く)使用 |

## より強まって攻性プログラムが帰ってきた！

PSの黎明期に一世を風靡した『ゼロディバイド』が高速描画と格闘方面の真面目かつ由緒正しい進化を遂げ復活！ 横移動、投げ抜け、背後への回り込みなど、高度な技の追加で正統系格闘ファンを完全に満足させ、不気味かつ奇天烈な攻撃(ビーム&地雷等)により変態系格闘ファンをも唸らせる新作『ゼロディバイド2』。超チェックだ！




⬆ストーリーは前作からの流れを継承。前作のエンディングから1年後という設定だ。




⬅見た目は無骨な感じですが、60分の1フレームでいい動き。この画面の2体が新キャラのPIXELとCANCER。

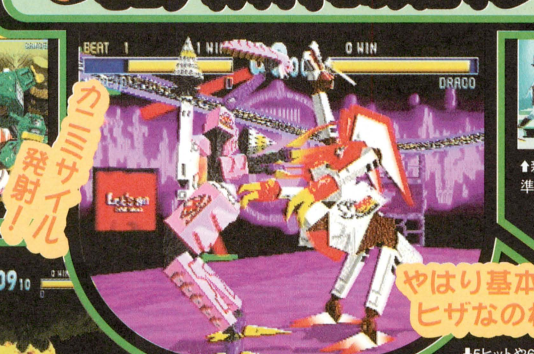
## ここが あらためて知っておきたいゼロディバイド2のスゴイとこ

### ミサイルだってあるんです なんでもアリの攻撃

キャラによってはミサイルや銃を使う飛び道具攻撃も可能。それでもゲームバランス○。



➡新キャラ、カニさんのミサイル。彼は特別いろんな技もってます。




⬇5ヒットや6ヒットは当たり前〜。極めてみましょ。

### 服がとれてもエッチじゃない 外装がふっとぶ

強打された部分の外装が壊れていくシステムもむろん健在。ヌード化部分はダメージ大。自分で脱ぎ捨てることも可能だけどね。




⬆新キャラPIXELちゃん。準備はどうですかー！

➡外装炸裂後はこうなります。いやーん。




⬆落ちかけた相手を狙う。ゼロディバ特有の攻防も健在。

⬆月夜に超和風フィールド。浮遊する戦闘空間デス。

### シンメトリーじゃないの フィールドが凝ってます

ぶつかると壁が壊れるフィールドなど、ちょいとほかにない工夫が多いぞ。

### 格闘ファンなら超ウレシイ 浮かせてバキバキ可能

浮かせてからの連続コンボもゼロディバの醍醐味。練習専用モードもアリマス。

脱いでもアタシ

**IO**

とんがったおっぱいが素敵。でもエッチじゃない。意外に清純派か。

© ZOOM 1997

# 特性を大チェックしてみる!!



## 今回はあくまでもカニさんに注目してみます!!

ホンモノのカニさんからモーションキャプチャーしたとかしなかったとかいう(注 してません)新キャラ、カニさん。その奇抜な風体から察せられるとおり、なかなかオモシロイ動きをしてくれます。特に飛び道具系外道攻撃が素晴らしくよろしいので、ぜひ使いこなしてみて。




### カニならこう戦おう

全キャラ横移動(避け)が可能だが、さすがカニさん動きが速い! カニを使うならば横歩きをぜひ極めていただきたい! 実は真っ直ぐ歩きも速いけど!!



⬆カニっぽく横から回りこんでみたりして。そして攻撃。

⬆しっかり浮かせ技も持ってます。ちくちくちくちく。

### カニさんのスゴイ技を大公開!!




⬆お尻より地雷を投下。しかし真下に投下するためほとんどの場合自分が踏む恐るべき必殺自爆技。大変いい感じだ!




⬆アワをふいて、敵の弾を防ぐ! 攻撃力なし! ちなみにコマンドはオンラインでプレー中でもすぐ知ることが可能。




⬆目も眩む2連ビームが相手を襲う。しかも誘導つき、破壊力も大大大! コマンドも意外に簡単! カニさん最強技!



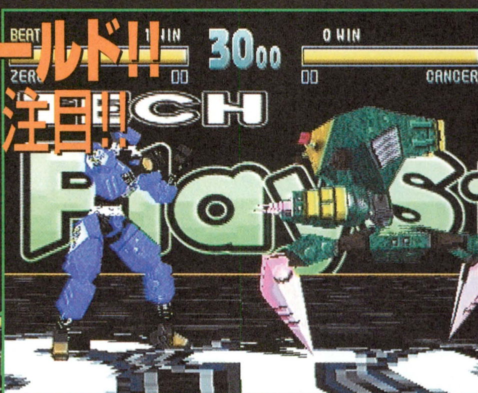

**カニさん CANCER**

カニなのに6本脚とはこれ如何に。でも頭に注目。壊れるとカニミソ。気色悪いですが、なぜか食欲をそそられるんですがなぜ?



## なんと専用フィールド!! 次号体験版にも注目!!

おう! 右の画面写真を見て頂きたい。なんかヘンなのが画面の後ろに映ってる。あ、ヘンじゃないです。なんと最強に強まりまくって想像を絶しかけつつあるスペシャルCD-ROM雑誌、弊誌のロゴではあ〜りませんか! てなことで次号は体験版のフィールドで会いましょう。



⬆わーい。なんかグラデーションもかかってるしぃ。ありがとうズームさん。ありがとうありがとうズームさん。

### キャラも3人まで選べるよん

3キャラ&3フィールドが入って超豪華〜。1Pも2P対戦もできるからウキウキね。これでカニさんの実力を試していただきたい!

もうひとりは上にいるカニさん

**ZERO**

威風堂々操作性軽妙。もっとも安定した強さを持つ主役的基本キャラ。

**WILD3**

銃使用可! 上下段いずこでも発射。そして連射。ズルイズルイ!

北海道より愛をこめて

### 製品版発売記念 第1回 ゼロディバイド2のひみつ

**ボスが使える**



ボス格キャラ、NOXとEVEが使用可能! 条件はとにかくエンディングまでいくだけ。

**REPLAY中にKEY表示**

△ボタンを押すだけで簡易キー表示。コマンドの確認に使うとよいですね。

**キャラ色の変更**



とにかく一度エンディングを見てから、キャラ選択画面で方向キー上で2Pモデル。セレクトボタンを押しながら○×△□L1L2R1R2各ボタンに応じて8色に変化するのデス。

※ズームは北海道にあります

# リアルでポップな快楽ゴルフゲーム!!




体験版の遊び方は117ページ



# みんなのGOLF



タイミングを合わせるだけの簡単な操作で、さまざまなボールの打ち分けができる、お手軽なうえに本格的なゴルフゲームの登場だ。

*Game Info !!*

| みんなのGOLF | | 7月17日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | スポーツ | 発売・販売元 | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| 価格 | 4800円[税別] | メモリーカード | 3ブロック使用 |

## カワイくて本格的、その上操作はとってもカンタン

いままでのゴルフゲームというと、堅苦しいシミュレーターか、ゲーム性だけを重視したものがほとんどだった。『みんなのGOLF』は、その両方をあわせ持った、奥の深いゴルフゲームなのだ。リアルといっても、操作方法はいたってシンプル。距離と風向きにあわせてクラブとショットの方向を決定、タイミングを合わせて打つだけでオーケー。勝負どころでは、ミスも増えるが飛距離も伸びる"ここ1パツモード"でいっきに決着をつけよう。

このゲームの目立った特徴としてあげられるのは、経験値が導入されている点だ。トーナメントで好成績をおさめたり、優れたプレーをしたりすると経験値が加算され、一定の値に達するとレベルアップ。選択可能なコースやモードが増えるという優れたシステムなのだ。

さあ、新世代ゴルフゲームを堪能しよう。




⬆なみいる強豪を打ち破り、トーナメントにみごと優勝。レベルアップだ!!




⬅レベルアップのご褒美に増えたハワイアンリゾートコース。まだまだ増えるぞ。

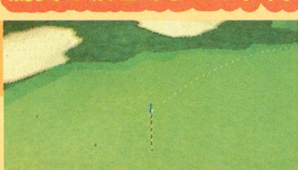



⬆3Dポリゴンで美しく描かれたメイン画面。ホール全体を自由自在に見わたせるカメラモードを使えば、ティーグランドにいながら、グリーンの様子もつぶさに観察できる。ショートホールでのホールインワンねらいには必須。

## プレーを盛り上げる演出の数々!!

このゲームの見どころのひとつは、なんといってもハデな演出だ。3D視点でグリグリ動くカメラアングルや、タイミング抜群の効果音が、プレーの臨場感を最大限に盛り上げてくれる。ボールが水面を華麗に渡る"水切りショット"などのスーパーショットも隠されているぞ!!

### 驚異の旗包みショット!!



⬅ボールを飛び越すぎりぎりの高さの球でアプローチすると……。

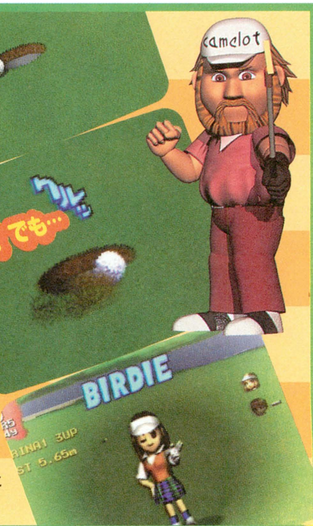



⬅旗にあたった球は、そのままみごとにカップイン!! プロゴルファーも真っ青のスーパーショットが炸裂。





⬅ベストのタイミングで打つと、思わずキャディーさんの口から「ナイスショット!!」の声が飛び出す。




⬅カップインしそうで入らない、そんな時もちょっと注目。ボールが砂煙をあげてカップの縁をクルッと回ってカップイン。ラッキーなだけに思えるが、勝負にはこれも重要なのだ。

© Sony Computer Entertainment Inc.

# アツクなることマチガイなしのVSモード!!

プレーしたみんなが1番はまると思われるのがVSモード。倒したキャラが使えるようになるというシステムは、ニクイほどゲーマー心理をついている。

最初に使えるのは、パワーはないが制球力に優れたマリナと、コントロール命のカツのふたりだけ。プレーヤーの相手は、時間をかけるとすぐにヤジが飛んでくるような、ひとくせもふたくせもある連中ばかりだ。下に紹介したほかにもまだ敵はいるぞ。ヤジにもめげず、ベストショットで打ち破れ!!




はやくしてヨー!



マリナ

この人たちに勝てばいいのネ!




彼らを倒して新キャラをゲット!!



カツ



**ジュリオ**
とっても陽気なラテン系
左にそれがちな球筋をパワーでカバー。両手にマラカスを持っているあたりがラテン系。

**ラルフ**
花を愛するナイスガイ
バランスのとれたキャラ。花好きでハト好き。

**アイスマン**
使いこなせば最強?
パワーはすごいが荒れ球のトッププレーヤー。実は家庭的。

**ハニー**
頼りがいあるオネエサマ
パワーはなかなか。タイトなミニがとってもセクシー。

**スタッド**
ひょうきん者の実力派
コントロールが悪く、パワーにすべてをかける、実力派のおじさま。場を和ませる、ひょうきんな人気者。

**ユキ**
元気でサワヤカ、コースのヒロイン!!
バランスのとれた使いやすいキャラ。ミスった時のすねたしぐさもカワイイ、強気で元気な娘。

# まだまだあるゾ!! 必見のゲームシステム!!



## メチャ楽しいパットゴルフ




⬆周りの壁や、点在する岩などの障害物をよけてじょうずに打とう。

緊張したプレーに疲れたら、お手軽なパットゴルフで気分転換。風向きやクラブの選択など、疲れた頭にはちょっとツライ要素は一切排除。打っているだけで気持ちいい、気楽に楽しめるゲームモードなのだ。

用意されているのは18ホール。どのホールにも、無難にせめるルートと直接ねらえるルートがあるので、ビリヤードさながらのバンクショットを駆使して障害物をかわし、ホールインワンを目ざすのだ!!

## みんなでワイワイ ストロークモード




⬅VSモードで倒した人数が多ければ、それだけ選択肢が増える。先にクリアーしておけ。

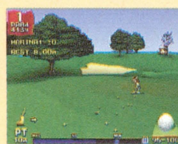



➡2組に分かれてスコアを競うラスベガスなどプレーの隠し味となる8種類のBETモード。

仲間がそろったらやっぱりみんなで遊びたい。そんなときは、最大4人まで対戦可能なこのモードで、わいわい楽しんじゃおう。BETモードでは、ドラコンやニアピン、ハンデなどを自由に設定できるぞ。順番待ちのプレーヤーは、ボタンを押して、ヤジや声援、拍手をとばして盛り上げろ。



## ひとりでコツコツ トレーニングモード



⬅グリーン上を埋めつくす失敗の山。納得いくまで何度でもやり直せ。




➡トレーニングでのみ使用可能な打ちっぱなし練習場。なにをしても、怒る人はいない。

好きなコースの好きなホールで、思う存分練習ができる。失敗したところから何度でも打ち直しが可能なので、ホールやグリーンの特徴を知りつくせるのだ。

パットゴルフや専用の練習場もあるので、上達間違いなしだ。

## ほかにもいろいろ入ってます




⬅□ボタンを押せばいつでも見られるリプレー機能。ベストショットの後はすぐ連打だ。



➡電源を入れて放っておけば始まる、みんなのゴルフ教室。基本操作はすべてわかるぞ。

会心のショットはセーブされ、いつでも自慢できる。その場で見たいときは□ボタンでオーケー。ふたりで対戦したいときは、マッチプレーモードでじっくり雌雄を決しよう。

オプションには、過去の戦績が細かく表示されるので、これを参考に精進すれば、キミもトッププレーヤーだ。

# マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-

さまざまな機種で発売され、そのたびにベストセラーとなったファンタジーシミュレーションゲームが、プレイステーションに登場。
モンスターが暴れまくる、
ファンタジーの世界に突入だ。

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

体験版の遊び方は116ページ

*Game Info !!*

| マスター・オブ・モンスターズー暁の賢者達ー | | 7月17日発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ファンタジーシミュレーション | 発売・販売元 | 東芝EMI |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 3ブロック使用 |

# 無敵のモンスター軍団を作り上げろ!!

## ようこそ! ファンタジーの世界へ




⬆壮大な物語を連想させるオープニングムービー。緑あふれる大地、アースランド。この平和な世界が、戦乱の地に変えられてしまったのだ。

『マスター・オブ・モンスターズ-暁の賢者達-』はモンスター、剣、魔法をモチーフに、ファンタジーの世界を描いたウォー・シミュレーションゲームである。

この世界では、神であるマスターは、異世界からさまざまなモンスターを召喚し、自在に操ることができる。召喚されたモンスターは剣や魔法で、敵のモンスターと戦いながら経験を積み重ね、成長していくのだ。

闇の帝王ガイアは、召喚魔法を使ってモンスターを呼び出し、アースランドを恐怖の業火で包んでしまった。プレーヤーは主人公アイロスになり、ひとりのマスターと共に宿敵ガイアに挑む。敵を打ち倒し、アースランドに平和を取り戻すのだ!!




⬅ソルジャーの剣による一撃。戦闘シーンは、フルスクリーンのアニメーションで展開される。




➡大魔法はマスターだけが使える技。攻撃のグラフィックには強烈な効果がかけられ大迫力。

## 主人公とともに戦うマスター6人

ここで紹介するマスターたちは、かつてガイアの弟子であった。ところが、平和を乱し世界を混沌の闇へと導こうとする彼の行動を不審に思い、主人公とともに行動することになったのだ。マスターは6人。気に入ったキャラクターを選び、ゲームをスタートしよう。

### ネクロマンサー
はじめからガイアに不審感を持ちつつも、友の遺言に従いガイアの弟子になる。熱血漢で棍棒が得意。

### サモナー
孤児であったがガイアに育てられる。天性の魔法の強さを持ち、召喚を得意とする。得物は錫杖。

### ウォーロック
自分よりも魔法に優れたガイアと出会い、弟子になる。知識豊富で、魔法の力が優れている。得物は魔法の杖。

### ジャスティス
ガイアの正義に同感し、弟子になる。高い理想と正義を貫く意志の持ち主である。剣の達人。

### フォーチュナー
過去の悲しい体験と自分の非力さを克服するため、ガイアに弟子入りする。得物は羽根扇子。

### シャドウマスター
ガイアの裏工作をしていたが、突如として捨てられる。冷静沈着で、均衡の取れた能力を持つ。

 © SystemSoft Co./© 1997 TOSHIBA EMI

## より遊びやすくなったシステム

プレイステーション版のシステムは、サターン版で不評だった点を解消し、ユーザーがプレーしやすいよう向上が図られている。練習面を設けて初心者をサポートしたり、AI機能を搭載してゲームの流れを快適にしたりと、工夫が凝らしてあるぞ。初心者からマニアまで満足できるシステムなのだ。

ビギナーでも安心

### ①練習面

シナリオモード最初の面は練習面。コマンドには解説が付き、敵も比較的弱め。



⬆天空の使者ラファエル登場。プレーヤーが初めて操作するコマンドについて、ひとつひとつ解説してくれるぞ。

感情移入アップ

### ②モンスターネーミング

モンスターに名前をつけられる機能。よりゲームの世界にはまれることウケアイ。


⬆名前をつけてやったモンスターは、かわいいぞ。レベルアップすれば大感激。逆に、殺られれば大ショック。

マスターにお任せ

### ③AI機能

モンスターを自動的に動かしてくれる機能。優先する行動を、戦闘か占領かを選ぶ。


⬆コンピューターが動かしてくれるのだが、モンスターが動いているような雰囲気だ。これで、サクサク進むぞ。

## 成長していくモンスター

### ①進化

モンスターは、戦いにより経験値が増えるとレベルアップし、より強いモンスターに成長する。さらに、一定のレベルに達することで、より上位の種族に進化、クラスチェンジもできる。また、特定のクラスになると、複数の進化系を持ち、好きなほうを選んでクラスチェンジできるのだ。

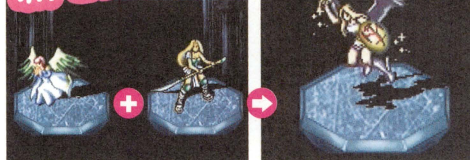
クラスチェンジ!!


⬆ソルジャーはレベル5でファイターに、レベル9でナイトに進化できる。ファイターから進化する場合にはふたつの進化系があり、ナイトに進化できるほかソードマンに進化することもできる。

### ②融合

モンスター同士のかけ合わせができる。パラメーターの強いものが弱いものを吸収して、強いモンスターになるのだ。モンスターの状態によっては、まったく新しいモンスターが生まれることがあるぞ。

新モンスター出現!!


⬆融合で、まったく新しいモンスターが生まれることを"突然変異"と呼ぶ。アークエンジェルとレディナイトを融合した場合、突然変異でエンジェルナイトが誕生することがあるが、失敗してスライムが生まれることもある。

## ゲームモードは3種類から選択

### ①ストーリーモード

地上編・煉獄編・天上編の3部、全23面で構成される、ゲームのメインモード。主人公はアイロス。ガイアの軍勢の村を焼かれ、廃虚をさまよっている時に、魔法のペンダントを授かる。マスターひとりを呼び出し、立ち上がるのだ。マップを攻略して育てたモンスターは、ストーリーモードの次のマップに持ち越すことができる。セーブしたデータは、"対戦モード"で使用することもできるぞ。


**アイロス**
主人公。世界に平和を取り戻すために立ち上がる。

### ②マップモード

ひとりプレー専用のモード。特別なストーリー設定はないが、1面で完結しているので、手軽にプレーできる。


⬆マップの数は、全部で20面。モンスターの持ち越しはできないが、1面1面手応えのある戦略が楽しめる。

### ③対戦モード

ふたりから4人まで同時プレーのできるモード。マップにより、プレーの人数とマスターはあらかじめ決まっている。


⬆"二人VSモード"では、ストーリーモードで育て上げたモンスターをロードして、友達のデータと対戦できる。

プロローグ



⬆主人公アイロスと、6人のなかから選んだマスターの出会い。長い戦いが始まろうとしている。

マップ攻略



⬆マップの数は、全部で23面。敵を打ち倒しながら、モンスターをレベルアップさせていこう。

マルチエンディング



⬆ストーリーの進み方により、エンディングが変わってくるぞ。サブシナリオもある。

新キャラクター登場

**グランディア**
ガイアの腹心。アイロスの進軍を足止めするため登場。

**ブリギット**
天空の覇者。魔法のペンダントを授けられた謎の女性。

**デズモンド**
アースランドの古代伝承に語り継がれる伝説の戦士。

**ガイア**
地上を混沌の闇に突き落とした張本人。真の目的は何なのだろうか。強力な魔法と、圧倒的なカリスマを誇る。



西暦2020年、東京に新たな危機が訪れていた。
巨大な悪・桔梗屋に敢然と立ち
向かったのは、特捜の『厄介物集団』
6課の女の子たちであった。

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

体験版の遊び方は118ページ

# Angel Blade™
## NEO TOKYO GUARDIANS

# 私たちが最近の正義の味方

*Game Info!!*

| エンジェル・ブレード | | 7月3日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | コミカル・シミュレーション | 発売・販売元 | オンデマンド |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 1～3ブロック使用 |



初心者も安心

## 美少女たちが繰り広げる、お笑いシミュレーションRPG

ゲームの舞台は近未来の東京。『Angel Blade』は、特捜6課の主人公たちと、東京征服を企む悪の組織・桔梗屋との戦いをコミカルに描いたシミュレーションゲームである。事件が起こったら現地へ直行、上官である冴子の指令を遂行し、見事に敵を全滅させれば任務完了となる。さあ、軽い気分で東京を救ってみよう!

### 「1話完結型でテンポのよいストーリー展開」

物語はテレビでおなじみの戦隊モノのように、毎回指令を受けて出撃し、敵と戦うという形で進行していく。かなりサクサク進むので、どんどんゲームにのめり込めるのだ!


⬅全員勢揃い、新人真琴と翔大の入隊で少しはまともになるかな?

### 「ヘックス画面での壮絶なバトル」

指令を受けて戦闘に突入すると、ヘックス画面に移り変わる。次々に襲いかかってくる敵にはド迫力の特殊技や必殺技などのフォーメーションを駆使してやっつけろ! あまりの強さにくじけそうになっても5人の力をひとつにすれば絶対にたおせるはずだ。


戦隊モノのパロディーね



⬆桜咲く公園前での戦闘。花見の場所取りだって特捜6課の大事な任務のひとつなんだ。


⬅攻撃範囲の広い技は、複数の敵に対しても有効だぞ!

## 美少女戦隊 特捜6課 V



一応世界のために戦ってます

傑出した実力を備えながらも、その言動で、特捜局から異端児扱いされていた彼女たちの力をいまこそ見せつけろ。

**赤塚 夏希**
［リーダー］
正義感が強く、思い込んだら突っ走ってしまうことも多い、6課の武闘派。ぬいぐるみマニアであることは秘密である。


**青山 玲子**
［ナオミ顔負けスーパーモデル］
冷静沈着な性格で言動もきついが、大の動物好きである。


**桃井 美咲**
［ムードメーカー］
マイペースな彼女は、いっつもなんか食べてるんだ。


**黄河 真琴**
［ボーイッシュな新人］
6課の新人で、もっともまともな人。かなりの俊足らしい。


**緑川 翔大**
［黒一点］
6課のもうひとりの新人。超純情少年で、すぐ鼻血を出す。

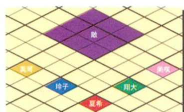

**白石 冴子**
［特捜6課のよき理解者］
若くして6課を任せられたエリート。理想の上官である。

© 1997 On DiMand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.



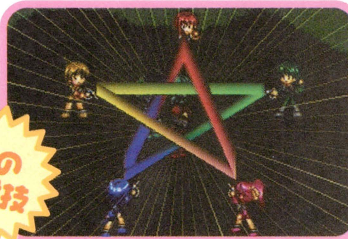
## 気分そう快 超ド派手な必殺フォーメーションで敵を蹴散らせ



### メガブラスター

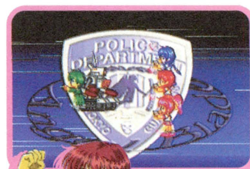
⬆掛け声とともに5人一斉に銃を発射。見た目のきれいな技だけに、ここぞという時に華麗に決めたい。






### スターバニッシュ

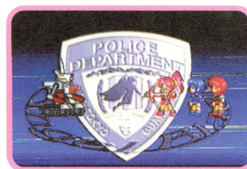
⬆5人を星形に配置させた陣形で、中心にいる敵をこっぱみじんにしてしまう。恐ろしい必殺技だ!





### ドキメモ☆フォーメーション

⬅翔大を追う3人が敵を踏みつぶすというスゴイ技!





### ウェーブシュート

⬅リーダーの夏希ら3人が得意武器で攻撃する技。

戦闘コマンドは、格闘・ブラスター(銃)・得意武器・特殊技・必殺技のなかから選択することになる。このなかでメインになるのは格闘やブラスターだが、そればっかりじゃ能がない。戦いをより有利にするためにぜひ活用してもらいたいのが、ここで紹介する特殊技と必殺フォーメーションだ。"ウェーブシュート"と"ドキメモ☆フォーメーション"は仲間のひとりをおとりにすれば結構出せる中級技。難しいのは5人全員力を合わせても出せるかどうかという"メガブラスター"と"スターバニッシュ"のふたつ。これらが決まれば、とんでもないダメージを敵に与えることができるぞ。



相手の動きを読もう

## 好きなように成長させてね 戦闘終了後はレベルアップ

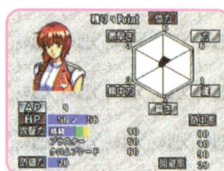
### 「AP制とは」

移動や攻撃を行なうごとに、キャラクターは自分の持ってるアクションポイント(AP)を消費していく。APの続く限り行動できるので、自由度の高い戦術が可能になったのだ!




### ミッションボーナス

⬆ある条件を満たすと、クリアーボーナスのほかにミッションボーナスとして、もう1ポイントもらえる。



### パラメータアップ

⬆HPを上げるなら"体力"、命中率なら"集中力"を上げよう。ポイントは自由に振り分けられるぞ!



### コミカルコミック

⬆作戦を完了すると美麗CGイラストが見られる!! 激しい戦闘も彼女たちの笑顔でいやされるのだ。

マルチエンディングだよ!

シナリオにはいくつかの分岐があり、進め方によってエンディングが変わってくる。とはいっても1回1回最初からやり直す必要はない。"QUICKメモリ機能"の搭載により、セーブとロードがあっという間なので、分岐を見つけることもぜんぜん難しくないのだ。

## S 悪の組織 桔梗屋

司令官・左京や副官・弥生は、敵ながら微笑ましくすらあり、かなりいいボケをかましたりするぞ。



### 下っ端

[ 戦闘員 ]

「キキィー」としか言えないザコキャラ。3種類いる。



### 黒木 桔梗

[ 影の支配者 ]

600年の歴史をほこる、悪の組織・桔梗屋の元締め。



### 燈野 弥生

[左京に恋する女子高生]

左京の副官。左京に想いを寄せるが気づいてもらえない。



超クリソツ 黒木兄弟

### 黒木 左京

[ ちょっとボケてる2枚目 ]

カッコイイのだが、その行動は、ややピントがずれている

### 黒木 右京

[ 恐い人 ]

左京とは双子の兄弟。左京のあまりのふがいなさに、彼自ら東京制圧作戦に参加する。その行動は、冷酷かつ過激である。

時を超え、空間を超え……、どこにいるの？ シュレディンガー……

# Die Katze Von Schrödinger
# シュレディンガーの猫




体験版の遊び方は118ページ

不思議な世界を体験できる
本格アドベンチャーゲーム登場。
キミもいっしょに時空の扉を開くのだ。

**Game Info!!**

| シュレディンガーの猫 | | 発売中 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | アドベンチャー | 発売・販売元 | タカラ |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 2ブロック使用 |

ホワイトクリスマス、いなくなったシュレディンガーを追いかけ、少女は異世界へ旅立つ……

## 3Dの視点を採用したフルポリゴンアドベンチャー

『シュレディンガーの猫』はアクションの要素を含んだアドベンチャーゲーム。画面内に登場する人物やアイテムなども、すべてポリゴンによる3Dグラフィックスで描かれている。プレーヤーは主人公アイリスを操り、行方不明の愛猫シュレディンガーを探し出すのだ。メイン画面はアイリスの視点で描かれるので、左右に向きを変えれば、画面もそれにならう。視点を上下に変えることもでき、これを利用しなければ発見できないアイテムやトラップも用意されているので、ゲームがより奥深いものになっている。敵との戦闘ではす速い判断を必要とするところがあるが、決して難しすぎることはない。安心してプレーできるぞ。

**ぐりぐり動く**

←移動すると画面が上下に揺れる。まるで本当に歩いているかのようだ。

**下を見ろ**

➡上下に視点を変えられる。いろいろな発見ができるぞ。

**会話が重要だ**

←登場人物もポリゴン。いろいろな会話をしてストーリーが進んでいく。

### 美麗なオープニングCG

ゲームを立ち上げるとすぐにオープニングデモが始まる。このムービーが、つい息をのんでしまうほどきれいで、これから体験する不思議なストーリーに引き込まれることうけあい。ムービーはゲーム本編の幕間にも登場するが、このグラフィックス、実は、劇場用映画『ガメラ2』を手がけた実力派スタッフによるものなのだ。映像クオリティーの高さもうなずけるよね。



⬆➡雪の降り注ぐなか、両親と一緒に祖母の家へ向かうアイリス。



⬆突然アイリスのもとを去っていくシュレディンガー。

←まるで誘われたかのようにアイリスの前に教会が……。

### 行動はリアルタイムで進行

このゲームは、現実と同じくリアルタイムで進行する。ある程度時間がたつとアイリスはおなかがすくし、敵との闘いも、もちろんリアルタイムだ。どれだけムダなく行動できるかがカギになる。



⬆歩きまわっているうちに、おなかペコペコ。早くなにか食べないと飢え死にしてしまうぞ。

### マップで位置を確認

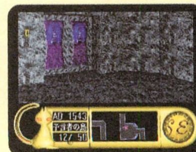
マップがあればまわりの地形や自分の向いている方向がばっちりわかる。アイリスの移動できる範囲は広いので、マップなしでの探索は、かなりつらくなる。できるだけ早めに手に入れよう。



⬆マップは持っているだけじゃ意味がない。ステータス画面でコンパスに取りつけよう。

### アイテムをうまく利用する

アイリスの助けになるアイテムには限りがある。余裕をもって用意されているが、それでも無計画に使いまくると、後半の進行が厳しくなる。ムダな動きを減らし、アイテムの使いどきを見極めよう。



⬆扉を開けるためのカギが必要なのだが……。得た情報を確実なものにしておくことも大事だ。

© TAKARA CO.,LTD. 1997

# 見つけられるアイテムは120を超える。その一部を掲載

このゲームでは、たくさんのアイテムが登場するぞ。アイテムは大きく分けて3種類。ひとつ目は、"使う"ことによってアイリスの助けになるもの。体力を回復する"バジルの葉"や、現在位置を確認できる"マップ"などだ。ふたつ目は、身につけることでアイリスの能力が変化するもの。武器や防具などがこれにあたる。3つ目は、意識して使う必要こそないが、ストーリーを進めるために重要な役割をもつもの。シメオンの占い道具がそうだね。それと、お金のような扱いの"ナゲット"なんてものもある。なにを持っているのか、いつも頭のなかで整理しておくようにしよう。



⬆アイテムは体の部分ごとに装備可能。状況に応じて使い分けよう。弓を持つと両手がふさがるので注意。


➡各ワールドでのアイテム取得率を表示。100パーセントを目ざせ。

## 手に入るアイテム群。まだまだあるぞ!

島や建物を探索していると次々と見つかるアイテム。その一部を紹介しよう。

| レギオン | カザック | バジルの葉 | ブドウ |
|---|---|---|---|
| 履くとアイリスの移動速度が上がる。探索のときの必須アイテム。 | 装備すると落とし穴に落ちても死ななくなる。ダメージは受ける。 | 体力を少し回復する。呪いを解いたり、空腹を満たす効果もある。 | ブドウ。あまくておいしい。とある人物からもらえるが……。 |
| **松明** | **銅のナゲット** | **運命の錘** | **銀の皿** |
| 洞窟や地下など、暗いところで使うと、一定時間、辺りを照らしてくれる。 | 集めると別のアイテムと交換してもらえる。金と銀のものもある。 | シメオンの失われた道具のひとつ。これらを集めることになる。 | 占い師シメオンの道具によく似ているが……? |


⬅最初アイリスが持っているバッグは小さなものだが、ゲームの進行に従って容量の大きいバッグが登場し、たくさんのアイテムを入れられるようになる。



### アイリス

本ゲームのヒロイン。ショートカットの似合う16歳の少女。意志が強く、明かるくて快活な性格。ケルト民族の血をひいている。毎年、スコットランドの祖母の家で、クリスマス休暇をすごすことを楽しみにしている。

# 少女の冒険は始まった。序盤の展開をちょっとだけ紹介

ゲームは、実際には教会のなかを探索するところから始まる。そこで見つけた大きな天球儀の不思議な力で、アイリスは別の世界へととばされてしまう。とばされた先は、ワールド1、"予言者の島"だ。やがてアイリスは謎の人物サンジェルマン伯爵に出会い、占い師のシメオンを訪ねるように助言を受ける。会いに行くとシメオンは占いの道具をなくして困っていた。道具を取り戻すため、船で離れ小島に向かうアイリス。だが、島の洞窟では狂暴なモンスターが待ち構えているのだ……。

今月号のCD-ROMに収録されている体験版はこの"予言者の島"からスタート。じっくり楽しんでくれ!!


⬅教会のなか、星座の記号が刻まれた鍵を使うと、天球儀は不思議な力を発揮した。アイリスは別の世界、"予言者の島"へととばされてしまう。

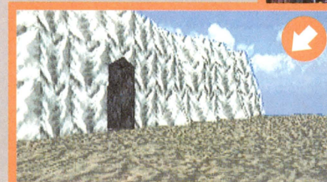

➡謎の男、サンジェルマン伯爵。なぜかアイリスの行く先々に現われ、手を貸してくれるのだが……。

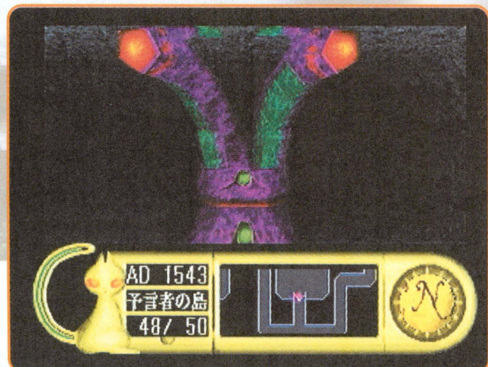


⬅占い師シメオンの助言を得るため、なくなった占い道具を探すことになってしまった。え、なにか知ってるの?



➡なんと道具はモンスターに盗まれてしまったらしい。取り戻すためには船を調達しなければならない。


⬆離れ小島に到着。すぐ目の前にモンスターがいるという洞窟を発見。いやな予感がする……。



⬆洞窟のなかでモンスターに遭遇! 弾を撃ってアイリスに襲いかかってくる。ダメージを受けないように、うまく攻撃をかわしつつ、狙いを定めて反撃だ!

モンスターを倒して首尾よく占い道具を取り戻したアイリスは、シメオンのところへ戻った。だが、冒険はまだ始まったばかり。アイリスはシュレディンガーを探して、また別のワールドへ向かうことになる……。

・・・次のワールドへ

ワシの占いには「先は長い」と出ておる



### シメオン

# モンスターと戦わない・RPG







体験版の遊び方は116ページ

Game Info!!

| ムーン | | 97年秋 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | Remix RPG Adventure | 発売・販売元 | アスキー |
| 価格 | 未定 | メモリーカード | 未定 |

## 斬新なシステム満載のこれまでにないRPG登場!!

「これまでにないテレビゲームを作ろう」という発想のもとで製作された『MOON』。RPGの常識を打ち破る、新しい試みがたくさん盛り込まれているぞ。では、どこが新しいかを3つ紹介しよう。まずひとつめは、RPGなのに戦闘がないこと。レベルは、特定の行為やイベントで得たポイントによって上がっていく。

ふたつめは、登場するキャラクターたちの個人データが、すべてオリジナルという設定。どこへいっても、生活や職業はもちろん、姿、名前、声がまったく違うぞ。ゲームの世界とはいえ、現実の世界同様同じ人間はひとりしか存在しないのだ。

3つめは、行動できる時間の長さに制限を設けた点だ。レベルが上がると行動可能時間が増えるので、冒険できる時間帯、エリアが広がるぞ。




## 夏祭の前夜キミはゲームの世界に取り込まれた!!

楽しみにしていた夏祭の前夜、主人公はゲームの世界に取り込まれてしまった。しかも、ゲームの世界では体が実体化されず、魂だけの存在、透明人間になって……。

主人公の目的は、迷い込んだゲームの世界から元の世界へ帰ること。どうすれば元の世界に戻れるのか、その方法を求めて冒険が始まる。

行く先々で出会う人々との会話によって、遊んでいたゲームの勇者がこの世界に実在することを知る主人公。しかし、耳にするのは悪い評判ばかりで、勇者は町の人から好かれてはいなかった。ほかにも、ゲームで倒したモンスターたちが、実は勇者が勝手にモンスターと決めた罪のない動物だったりと、遊んでいたゲームとは微妙に違っていることが次第に明らかになっていくのだ。




←確かめにいったとたん画面が激しく点滅。一瞬で取り込まれてしまった。

➡寝る前にスイッチを切ったはずのゲームが、ひとりでに動き出し……。

➡考えた末、とにかく元の世界へ帰るため、その方法を探す冒険に出発した。

⬆気がつくと見知らぬおばあさんの家に。しかも、透明人間になっていた。

## 主人公は戦闘ではなく"行ない"によってレベルアップする!!

『MOON』には"戦闘"がないので、レベルアップは"愛を探す行ない"によってなされる。その"行ない"は、以下のふた通り。人助けと、勇者に倒されたモンスターの魂を亡骸に戻すことだ。こうして"ラブポイント"を獲得し、レベルを上げていく。レベルが上がると、1日の行動制限時間である"アクションリミット"が増え、それまでは知り得なかった時間帯の情報を入手できるぞ。

### 人助け 指輪を探せ!




←BARのママから紛失物の話を聞かされた主人公。困っている人がいたら助けるのだ。

### モンスター助け さまよう魂を救え!




←モンスターの魂に触れた瞬間。これでひと安心。

⬆ゲームの世界の勇者にモンスター扱いされ、倒された動物。

⬆死後もさまよい続ける魂。キミの手が触れれば救済されるのだ。

⬆モンスターの魂が体に戻ると、空からお迎えがやってくる。

© 1997 LOVEDELIC/© 1997 ASCII Corp. ※画面は開発中のものです。

# 時間によって変わるキャラクターたちの反応!!

ゲーム中は常に時間が流れるため、その日の時間帯や曜日によって、キャラクターの行動やマップの景観が変化する。

時間の経過を知るためには、ゲーム画面の左上にある時計を見なければならない。左右で朝と夜の区別しかないように見えるが、1日320カウント刻みで時間が経過するため、明け方や夕方もあるぞ。

時間による変化でもっともわかりやすいのは、朝、昼、夜の差だ。登場するキャラクターはみんなオリジナルなので、独自の生活サイクルを持っている。そのうえ、本編とは別のショートエピソードまで用意されているというから驚きだ。

では、具体的にどのような変化が起こるのか、主な人たちの1日を紹介しよう。

まずは、王様と釣り人。このふたりは、太陽が昇ると起きて、沈むと眠る健康的な生活をしているぞ。いっぽう、お店はもっとバリエーション豊かな動きを見せる。BARは昼間は閉まっていて、夕方から営業開始。道具屋は昼と夜で売っている品物を変えるといった具合だ。そのほかに、日曜日は定休日のお店もあるぞ。



⬆左側が夜で、右側が昼。中央には曜日が表示されるぞ。



時間を大切にネ!

⬆フィールド画面の左上にあるのが時計。ちょっと遠くまで行くときは、時間や曜日を調節してからに。そうしないと、途中で寝てしまったり、曜日が変わったりして、思いどおりの冒険ができなくなるぞ。

# 昼と夜では同じ町でもこんなに違う

## お城





昼

⬅今日は、旅立つ勇者に称号を与えたけれど、いつもは1日中玉座に座っていることだけが仕事。





夜

[王様]

⬆お城のなかでいちばん遅く起きて、いちばん早く寝るのんびり屋さん。毎朝小鳥にエサをあげている。

➡時計の針が夜にさしかかったとたん、玉座から真っすぐに自分の部屋に戻って寝てしまった。

## BAR







昼

⬅夜間営業なので、昼間は寝ている。太り過ぎてカウンターから出られないので姿勢はそのまま。





夜

[ワンダ]

⬆BAR『ワンダ』のママ。昔はスマートだったが、太り過ぎてカウンターから抜けられなくなってしまった。

➡夜になった瞬間営業開始。しばらくすると常連客がやってくる。主人公もオーダーできるぞ。

## 道具屋



昼

⬅道具屋は昼間2階で働いているが……。



夜

⬅夜になると1階へ移る。商品も変わるぞ。



朝

⬅昼も夜も働いているので、寝るのは朝方になっている。



[キュリオ]

⬆この顔からはわかりにくいが、結構年らしい。あやしい交友関係をもっている。

## 釣り人



朝

⬅毎日釣りばかりしているので、かなりの腕前。いついっても大漁だ。

⬇生活そのものがアウトドアなので、暗くなるとすぐに寝てしまう。



夜

[ガマカツマツカタ]

⬆釣りとアウトドアを愛する人。定期的に"釣りコンテスト"を開催する。

## フィールド上のBGMは好きなMDを買って聴く!!

いままでのゲームでは当たり前だった、町や洞窟で流れるテーマ音楽。『MOON』では、これを自分で買って選べる"MOON DISKシステム"という方式を開発した。特定の場所や場面(ダンスしている場面や酒場)で流れる音楽以外は、専門店で好きなMDを買って、再生用のアイテム"MDプレイヤー"で聴くのだ。本物のプレーヤー同様リピート再生やプログラム再生ができるぞ。ジャンルは豊富でサックスや三味線などもある。MDを聴いてないときは、鳥の声など、環境音が聞こえるのだ。



ムーンディスク

⬅これがないとMDを買っても聴けない。現実のプレーヤーと同じ機能。



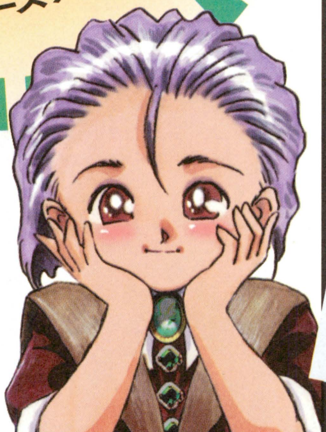


⬅MDショップには、いろんなジャンルがあるぞ。

ゲーマー必読の攻略本を紹介

# GAMERS BIBLE

ゲーマーズバイブル



**今回紹介する攻略本は8冊。ゲームに行き詰まった人は読んでくれ。新しい発見をしたい人も読んでくれ。ゲームをやってない人は……そりゃ、まずゲームを買わなければ。**

●は、今月号の付録CD-ROMに入っているプログラムやセーブデータと関係のある攻略本です。

© NINELIVES Inc. © GAINAX イラスト:赤井孝美

編集部おすすめの1冊

## プリンセスメーカー ゆめみる妖精 公式ガイド

アスペクト ファミ通責任編集 A5 本体1100円[税別] 発売中

**プレイステーション用で発売された、育成ゲームの王道『プリンセスメーカー』シリーズ最新版。その公式ガイドの決定版が、ついに登場!**




みんな必死になって娘を育てまくっていることと思うが、娘の将来をバラ色にしたければ、ぜひこの1冊を手にとってほしい。役立つ情報が満載だ。

会話ひとつによって、娘のどのパラメータがどのような状態の時にどれくらい変化するのかとか、どのアルバイトをしている時にどんな状況下でイベントが発生するのかなどという、普段プレーしていても把握しにくいことが細かく書かれている。さらにエンディングを迎えるときのパラメータ条件も載っているので、見たいエンディングを狙いやすい。全エンディング制覇も夢ではないぞ。

また、れっきとした攻略本なのだが、あちこちに散りばめられている、やわらかいタッチのイラストのおかげで、まるで絵本を見るような楽しみもある。眺めているだけで心が安らぐぞ。

"父子手帳"ともいうべき本書を、娘を愛するすべての"お父さん"に捧ぐ。

## ファイターズインパクト 最終攻略読本 ●

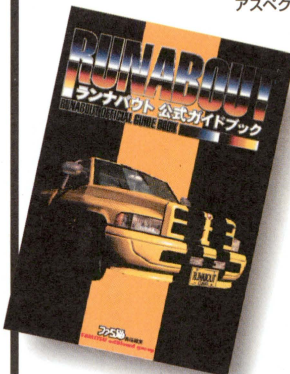
ジャパン・ミックス A5 本体1200円[税別] 発売中




"最終"と銘うたれているだけに、気合の入った1冊。全技を流派別に徹底解説。どんな技があるのか眺めているだけでも楽しいぞ。いろいろなコンボも紹介されているので、ぜひ活用してもらいたい。ダメージ計算や裏技紹介などの雑学ページも用意されている。

## ランナバウト 公式ガイドブック ●

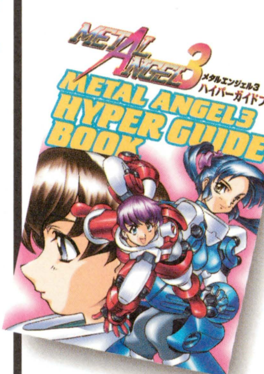
アスペクト ファミ通責任編集 A5 本体950円[税別] 発売中




各ミッションのマップと共に、好成績を修める為の最適ルートに関するアドバイスが目白押し。ゲームの売りのひとつである"破壊活動"についての詳細な分析もおおいに参考になる。隠しを含む全車種データ、獲得条件も公開。エンジン全開、フルスロットルで走り(壊し)まくれ。

## メタルエンジェル3 ハイパーガイドブック

光栄 スタジオ・ハード編 A5 本体1143円[税別] 発売中




"フルメタルバトル"で優勝する秘訣を完璧に伝授! メインキャラクターの育成方法をはじめ、上手なコミュニケーションの取り方、膨大なシナリオ、イベント情報が満載。ライバルキャラクターの魅力もあますことなく紹介している。最強の美少女バトラーを育てあげるのはキミだ!

## GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH 完全ガイド

NTT出版 A5 本体1000円[税別] 発売中




ファーストガンダムの歴史の解説と、フィルムブック形式で名場面を収録。コマンド入力のタイミングの詳細な解説をもとに、ムービーを見まくってくれ。

## マジカルホッパーズ ● 完全攻略ガイドブック

NTT出版 A5 本体950円[税別] 発売中




キャラクター紹介をはじめ、各ステージのポイントを細かく攻略。重要アイテムの入手方法やボーナスステージ、ボス戦攻略もばっちりだ。

## 学校であった怖い話S ● 完全攻略ガイドブック

NTT出版 A5 本体1068円[税別] 発売中




各シナリオの全分岐を公開しているが、ストーリー自体には深く触れていないので安心。隠しシナリオの出現条件も載っている。

## ダビスタクロニクル

アスペクト 成沢大輔&CB's Project編著 B5 本体1540円[税別] 発売中



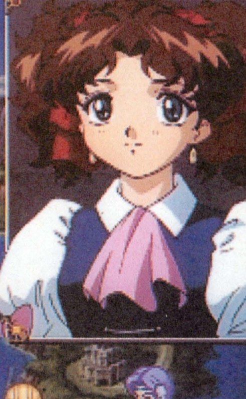

いままでの他機種用『ダービースタリオン』の詳細なデータが詰め込まれている。プレイステーション版の発売まで、これを見ながら待っていてくれ。

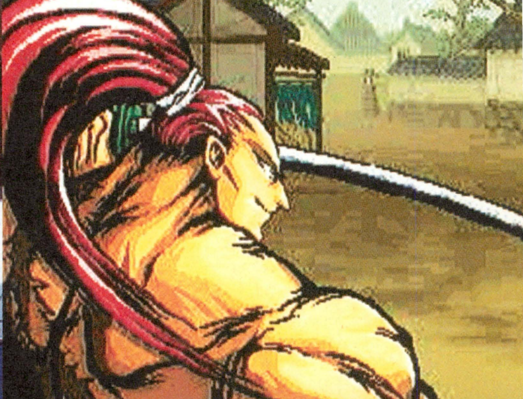
『プリンセスメーカー ゆめみる妖精 公式ガイド』:©NINELIVES Inc.©GAINAX イラスト:赤井孝美/©1997 ASCII『ファイターズインパクト 最終攻略読本』:©TAITO CORP. 1996『ランナバウト 公式ガイドブック』:©1997 YANOMAN GAMES/©1997 CLIMAX/©1997 ASCII『メタルエンジェル3 ハイパーガイドブック』:©1997 Victor Interactive Software Inc./©1997 KOEI CO.,LTD./1997 STUDIO HARD『GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH 完全ガイド』:©創通エージェンシー・サンライズ ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD./©BANDAI 1997/©1996 PRESTO STUDIOS,Inc.『マジカルホッパーズ 完全攻略ガイドブック』:This product is produced under license from Crystal Dynamics. ©Crystal Dynamics 1996.All Rights Reserved. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics./©BANDAI 1997『学校であった怖い話S 完全攻略ガイドブック』:©バンドラボックス ©BANPRESTO 1996『ダビスタクロニクル』:©1997 Sonobe Hiroyuki/©1997 ASCII/©1997 CB's PROJECT



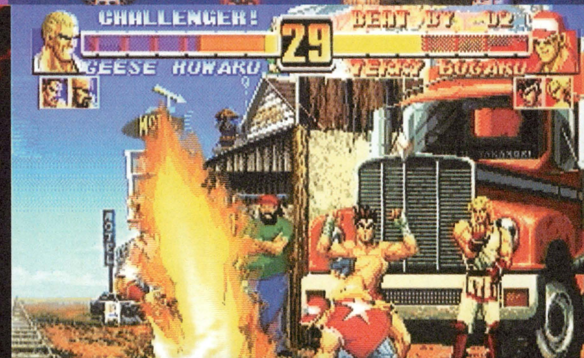
















コミックで楽しむゲームレビュー

# TECH PlayStation COMiC REViEW

新谷かおる・大橋薫・竹本泉・MEIMU・野中英次・ほたか乱・井上幸喜・茶屋町勝呂

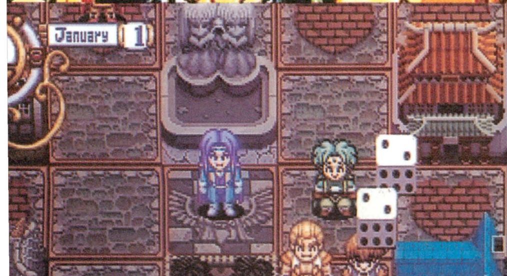
『ネクストキング～恋の千年王国～』：©PLEX ©BANDAI・MARS 1997『ポイッターズ ポイント』：©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.『バウンティソード・ファースト』：©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS
『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』：©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』：©SNK 1996『クーロンズ・ゲート』：©1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.





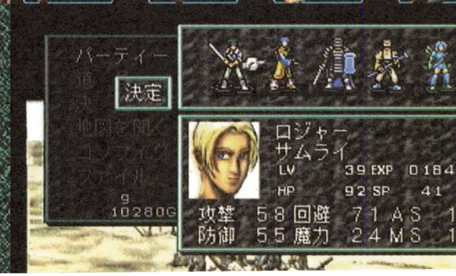












# ネクスト キング
## ～恋の千年王国～

4人の王子様が 1年後の
国王選出で 王様となるべく
恋に冒険に がんばって
しまうゲームです
あたしはゲームの
案内役・アンゼリカでーす

システムは
サイコロを振って
行動エリアやステータスを
決定する すごろく
タイプのシミュレーション

左の12人の
美少女たちが
新国王を選ぶ
投票権を
持ってるわけで

婦人参政権しかないという
とんでもない国ですが……

こいつが一番悪いよーな気がするぞ!!

プレーヤーは
4人の王子様のなかの
だれかひとりになるわけですが

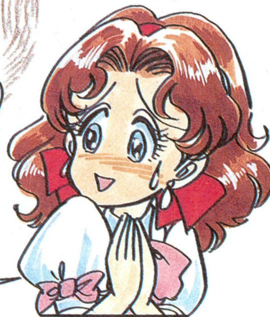
オープニング
曲がいい感じで
あたしゃCD
買っちゃい
ました

**プレーヤー4人で
対戦もできる!!**

この女の子たちに どれだけ
好感を持たれるかで 王様が
決まります。
要はもてなきゃだめ

男4人で プレーすると
そりゃもう……地獄絵図ですわ。



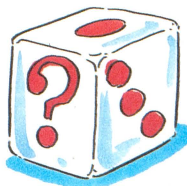



ちょっと……友だち失うかも……

女の子の好感度を
上げるために
お話ししたり
アイテムをプレゼント
したり……ふだんは
絶対 やらないことを
やります




12人とも全部
すげークセ持ち
で……

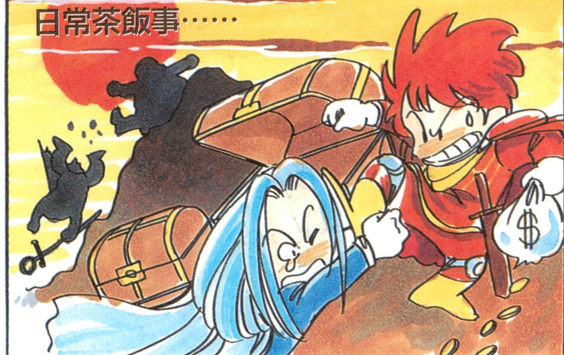


あげくのはてに……

私などに
おかまいなく

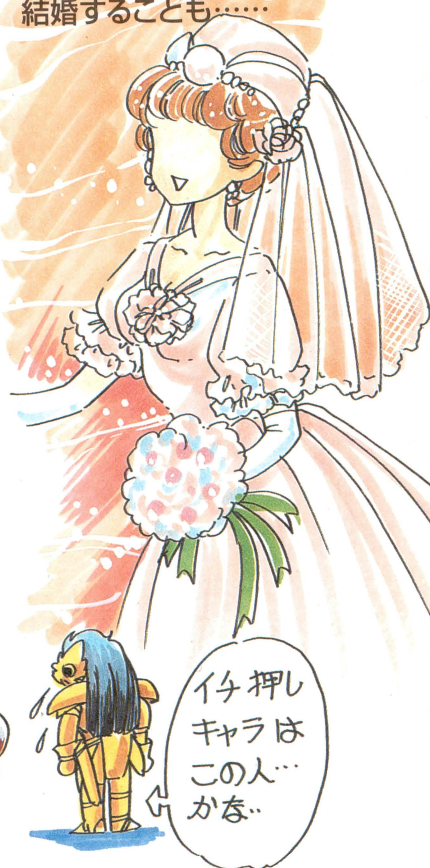



4人の王子は 王座をめざして
足のひっぱりあいや 抜けがけは
日常茶飯事……

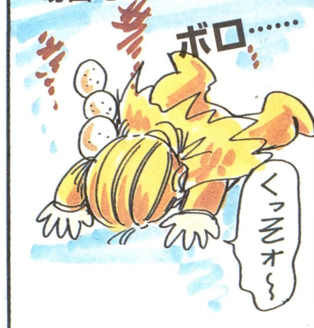





好感度をうんと
上げた女の子と
結婚することも……




よって たかって
**フクロにされる**
場合も……




52週目の
エンディング……
吉と出るか
凶と出るか……




**運命(さだめ)のサイコロ……振るや!! 振らざるや……**

## 新谷 かおる

しんたに・かおる
Kaoru Shintani

PROFILE まんが家。1951年4月26日生まれ、A型、大阪府出身。松本零士氏の弟子を経てデビュー。代表作に『エリア88』、『ファントム無頼』、『砂の薔薇(デザートローズ)』など多数。

VOICE カミさんが8月に海外旅行に行くので、被害がこっちにおよんでしまった。仕事は前づめされるし、財布も持っていかれた……。もう私はワンダーフェスティバル(ガレージキットのイベントです)にかけるしかない!! いやー、しかし『ネクストキング』にはハマりこみました。……あまりのヒキの弱さに自分の人生をダブらせたりして……涙涙涙。(笑)



# ネクストキング ～恋の千年王国～

私はボードゲームが
嫌いである。
すごろく
人生ゲーム
モノポリー

しかし!!

『ネクストキング』は
おもしろいぞ!!

なんの説明もいらない！
ただゲームのオープニングさえ見れば
誰だってやりたくなるはず！
録画までした
アニメきれーい

まずは"対戦モード"で
いい気分になるべし。
ひとりなのに
4人モードで
おまえ友人
いないの？

全員休みにして
自分ひとり
勝ち進む！
そういう勝ち方して
たのしい？

みごと
王様！
きゃほっ♡
うれしい？

1年間の選挙運動だ！
女の子は粒ぞろいの12人！
サイコロしだいだから
テクいらないし～
訪問もサイコロ
修行もサイコロ
戦いもサイコロ
さて本命の
"シナリオモード"
やろっと
寝ながらでもできる

でもあまりに
運が悪いと
"1"しか出ないけど……
バシッ
きぃっ
コントローラー
投げる

女の子はそれぞれ "悩み"、"秘密"、"過去"、"前世"
いろんなストーリーを 持っているぞ！
仲よくならないと わからないのだー！
自分に投票してくれた娘にプロポーズ！
王子様の愛を
ことわるはずは……ない!?

ガキンちょから（13歳にプロポーズしていいのか！）お嬢様まで
よりどりみどり!!

バスト92のローズマリー
やっぱりお姉様タイプが
好き❤
彼女の秘密もすごいぞ！
書きたいけど
書いちゃダメなの～
言いたい～～

呪われた仮面の女戦士
こーいう顔かくしてる女性に
惹かれてしまうっっ
でも素顔はヒミツ❤
ハッピーエンディングでね。

王様になるより
女の子の愛を目ざせ！

絶対楽しい！

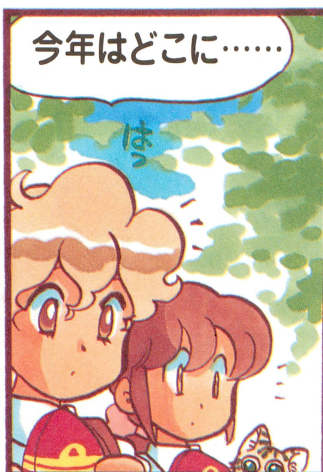
## 大橋 薫 おおはし・かおる
Kaoru Ōhashi

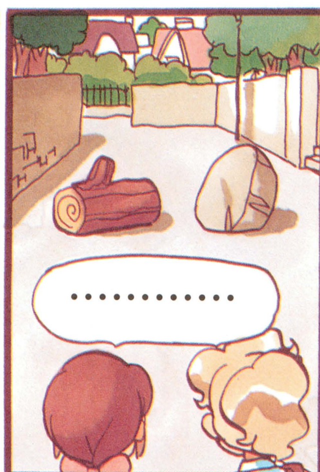


PROFILE 3月24日生まれ。愛知県在住の漫画家。Mac購入から1年半たっても、まだ使いこなせていないメカオンチ。インターネットには接続できたけど、ホームページはいつになることやら……。ゲームはアダルトな脱衣麻雀が好き。女の子がかわいくないとやらない。

VOICE もう、またパソコンこわれた。いいかげん、ムカつく。3時間かけて初期化。この"時間どろぼう"め。もうこわくて、人にすすめられません。夏に角川書店のホラー誌に、オールCGの漫画の仕事うけたのに……どうしよう。びくびく。写真は、妹やアシさんと"ハウステンボス"へ行ったときのもの。いい天気で楽しかった。また行こうね、みんな❤









コナミの なんでも持ち上げ
ぶつけあい アクション対戦ゲーム
『ポイッターズ ポイント』よーっ

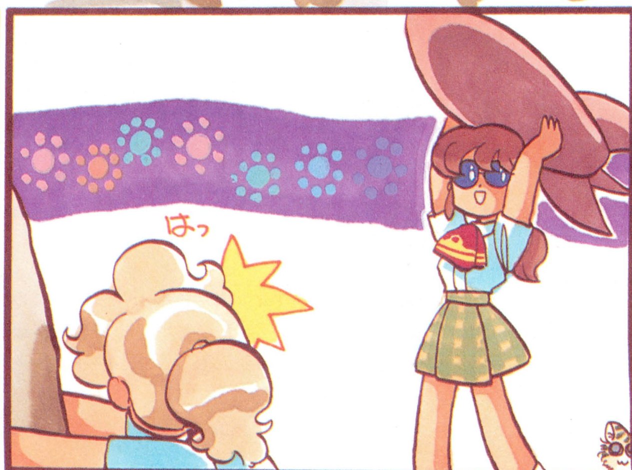
きゃーっ!!

# ある日の ポイッターズ ポイント

by 竹本 泉

どかーん









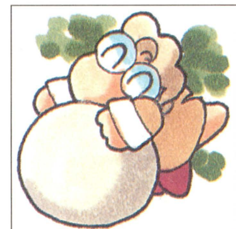



## 竹本 泉

たけもと・いずみ
Izumi Takemoto

PROFILE 昭和34年、東京生まれの埼玉育ちで、今は東京に住んでいるけど、そろそろ引っ越したいB型。徒歩5分圏内にコンビニが7軒あるのは異常。7分歩くともう2軒あったりして。

VOICE 前略、竹本泉です。ここ数日で、録りだめしたビデオテープのラベルを作りまくってます。だいたい400本ぐらいになります。そろそろ。これって、もしかしてもしかすると……"逃避"?　──って、ほかになにがあるんだか。ふだんやらないんだから。そろそろラベルを作るビデオテープが、底をつきつつあるのが少し不安──って、なに書いてるんだか。うじゃ。



# BOUNTY SWORD FIRST

今回はパイオニアLDCから
発売中のシミュレーションRPG
『バウンティソード・ファースト』を
プレーしてみたよ。

今回も
初めての
ジャンルだよ

ゲームをする
のが仕事なんて
シアワセ
だね。

主人公ソードは
31さいという
ことなので同年代の
私には
楽しみなのだ

今年で
34さい

……

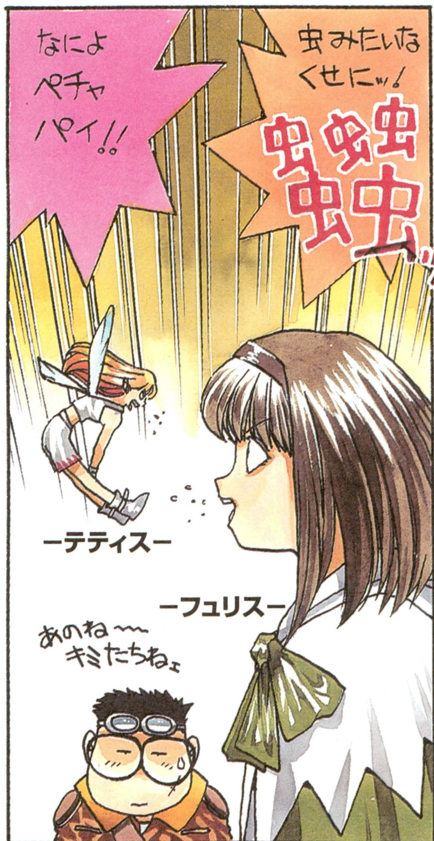
ゾンビくん→

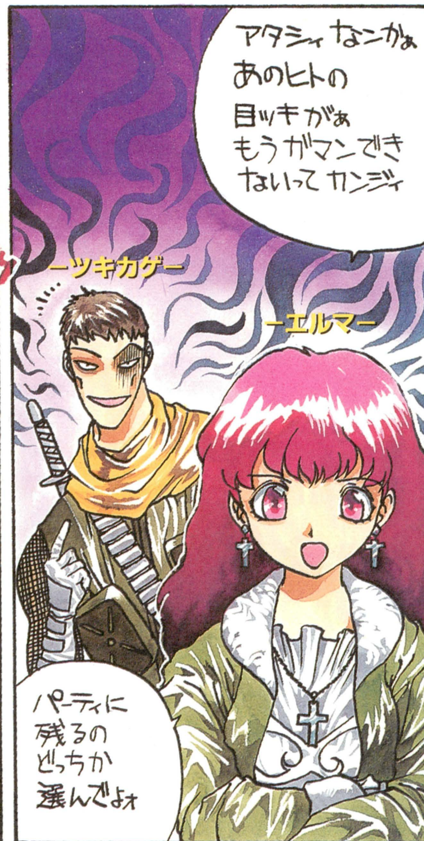
—ソード—

戦闘はおおまかな
指示をだせば
あとはそれなりに
戦ってくれるので
考えようによっては
楽だね。

登場する
敵の古代超
兵器も
イイカンジ
特に"機神1号"が
個人的に好きです。
土偶やはにわにゃ
ちと弱いんだ

まぁ戦いのほうは
苦戦するかも
しれないケド
がんばればなんとか
なりますョ
問題は……










などなど 個々の
キャラクターが個性的
というか
ワガママというか
いや〜〜苦労しまス
フュリスとの関係値によって
変化するらしいンですケド







"生きることとは なんぞや?"ということを
戦いのなかで みつけていく主人公たちを
とおして私もまた考えさせられました。

哲学的なセリフが多いですケド
読んでいてイヤミがなく素直な気持ちで
プレーできました。ただ ソードのモノローグ部分くらいは
しゃべってほしかった……

## MEIMU めいむ

Meimu

**PROFILE** 1963.9.24.神奈川県生まれ、まんが家。『コミックまぁるまん』(ぶんか社)、『コミックガム』(ワニブックス)に作品を連載中です。応援してください。とくに『コミックまぁるまん』の方は、H系漫画におしきられそうなのでお願いします。

**VOICE** ひょんなことから恵比寿にある某学院にて、イラストレーションとコミックを学院生のみなさんにお教えすることになりました。学院生ひとりひとりはとてもカワイイヤツなので、当分楽しめそうです。私がみたところ、女のコよりも男のコのほうがシャイですな。ぜひそこのキミもおそわりに来てくださいな。エッ、学院の名前ですか? それは教えられませんな。



# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

## 祝！RPG化 ギャル三昧でござる

あの『サムライスピリッツ』がRPGになりましたでござる

SNK殿 アリガトでござる

『サムスピ』ファンにはたまらないでござる

RPGはやったコトなかったでござるが……

ピコッ

ピコッ

食わずギライはいけないでござる

ニンジンも食べなきゃいけないでござる

シナリオは2本立て！

しかも、選ぶキャラ（6人のなかからひとり）によってイベントの内容が変わるので2×6＝12通りのストーリーが楽しめるでござりまする

私は迷わずナコルル殿を選んだでござる

それにしても彼女のうるわしさには 目がくらみそうでござる なおかつりりし〜〜い

戦闘では なんと格闘コマンド入力も選択できるでござるョ！ もちろん通常の技名入力も選択可能でしゅ

奥義の使用方法は

格闘コマンド

ロ技名セレクト

格闘ゲームフリークのMeには感謝 感激でござる！

そして ナコルルは最愛の父上を探し求めるため旅立つのでござるであります

バサッ

バサッ

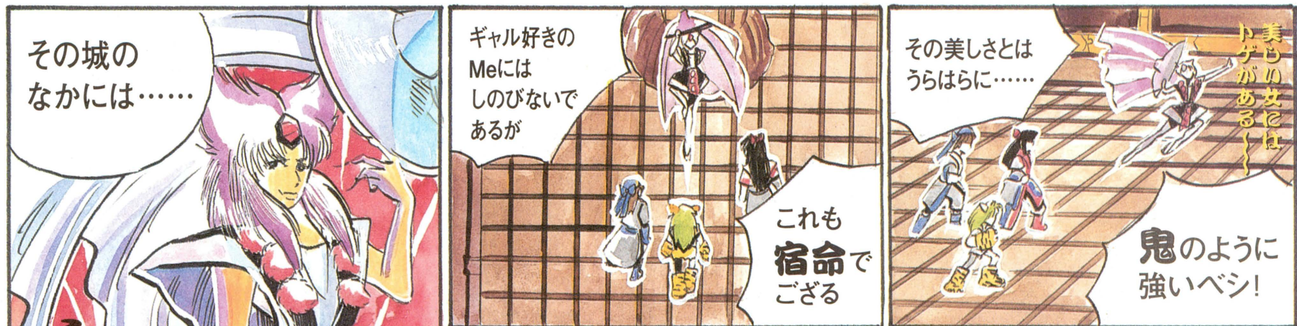
美しき親子愛（涙）でござる

おどろいたコト

フィールドがひろーーい

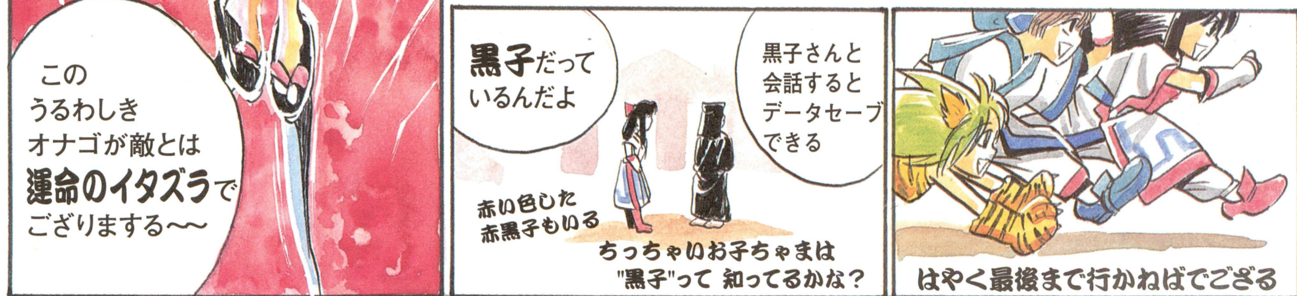
心してかからないと迷子になるベシ










## 野中 英次 のなか・えいじ Eiji Nonaka



**PROFILE** アメリカ・アーカンソー州門前仲町、出身。もと弁護士見習いの助手。体重97kg。自称、絵本作家。絵本に対する造詣は深く、その集大成ともいえる絵本集『課長 バカ一代』(講談社刊)が、現在書店にて山積み中。書店の店長を困らしている。

**VOICE** 幼少のみぎりより太りぎみでありましたが、近年いよいよそれに拍車がかかり、100kgにリーチがかかってしまいました。ありとあらゆる減量法に挑戦してみたものの、ことごとく失敗。首のなかにアゴが埋もれてしまい、非常に困っております。昨夜も就寝中、呼吸が止まりそうになり、あやうく往生するところでした。ダレかいい減量法を教えてください。

作・ほたか乱

燃えたろ

# THE KING OF Fighters 96

KOF!! それは愛とボンノ〜と笑いと かっこいい〜〜ん♡

…なゲームである!!!

まずは27人のなかから好きな3人を選んでチームを作るのだ

どうしても使いたいクラウザー様

バイスとマチュアもとっても好みだし

庵と京ちゃんは離れさせたくないし〜〜っっ

絶対勝ちたい鬼チームや女の園チーム、イロモノチーム、ヨコシマチームなどなど♡ けっこー楽しい♡

ゲーニッツ
GOENITZ
風使いの ~~揆斥~~ 牧師。

そよそよ

まだまだですね

ちなみに私はシュミの庵♡クラウザー♡ビッグを使ってます。

悪の華

友ダチにバカにされたけど…

アンタのチーム ヘン

アンタに言われたくないワ

SNKの開発スタッフのなかにはもしや超オヤジ趣味な人がいるのではないかと思えるほど、ステキ♡なオヤジが多いんだよ♡ うへへ〜

うりゃあ!!!

ハタチのガクラン…

キャラごとのちょっとした演出や特定のキャラ同士にしかない会話とか遊び心がすごく楽しいのね♡

うぐっ

おお?! ケンスー 肉マンがのどにつかえたじょ〜

ワス

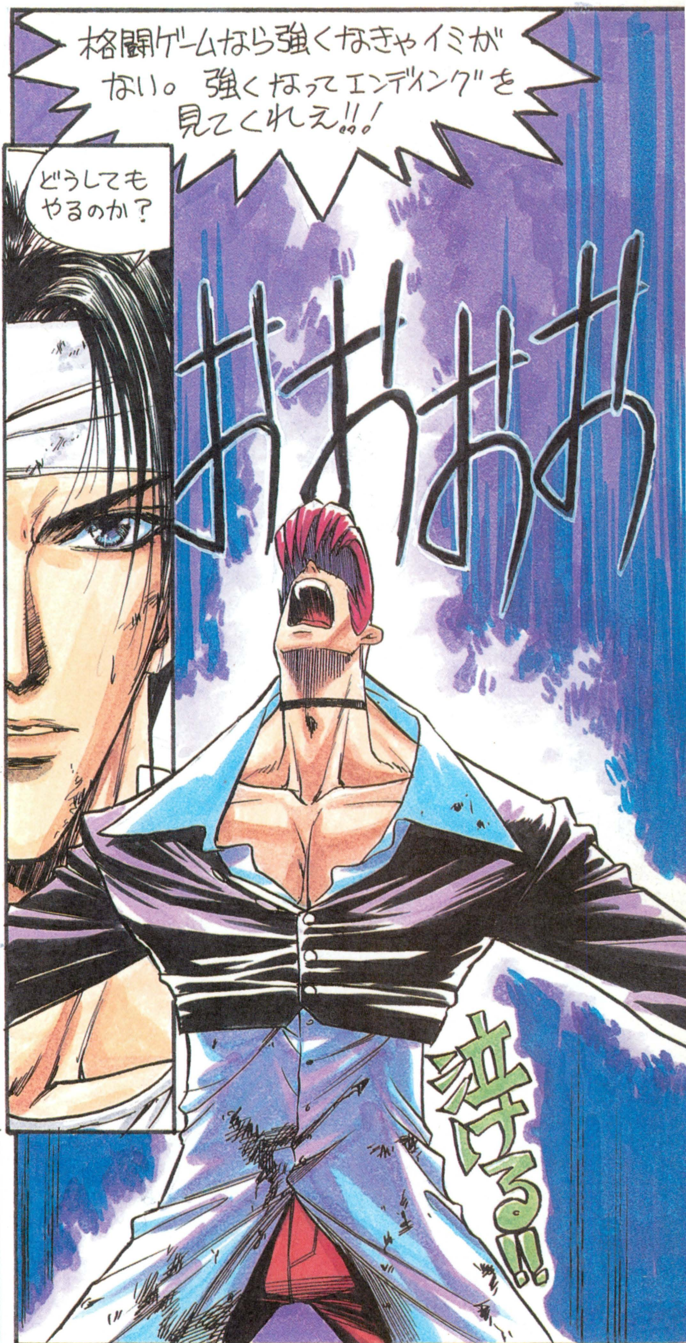
レベルもちゃんと優しいのからあって へっぽこな私でも楽しくゲームできたし♡
あと連続技もマスターしたいのう…

メインストーリーはとてもシリアスなのだ。ぐすん…
八神エンディングを初めて見たとき なんてもうっっっ おおお〜〜

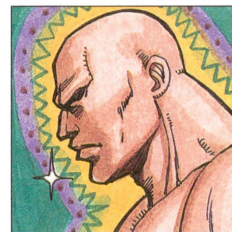
うお!〜ん いおり〜〜 いおり〜〜

うおーん京ちーん!!
闇払いなくなって弱体化したとかいわれてるけど
CPUのアンタ超キチク
うぐう
おれがへっぽこなだけか……

超必殺技もパワーUPバージョンがあってハデなのだ♥
体力
POW
MAX
キュピーーン!!
たいがいはカッコよくなるんだけど八神庵はちょっと違う。ぐは
よっしゃーイクぜ超必!!!
禁千弐百拾壱式・八稚女
いったい彼になにが起きたのか?!
OH デンジャラス
ギャーーッ
いっおーりん
愛
ステキ
カッ
いちど見てほしい!!
男と男のバトルに情けはいらぬ! ただ喰うのみ!!!
(え? 喰ってない?)




## ほたか 乱
ほたか・らん
Ran Hotaka



PROFILE 東京都、練馬区在住のいちおう誤解があるといけないので書いておくと女性。キン肉やダンディなおじさまを愛する少女まんが描き。徳間書店より『銀色のシャヌーン』、『蘭丸純情伝』、一水社より『御馱美くん』発売中。

VOICE 最近引っ越しました。……といっても同じアパートの2階……。間取りも同じ、家賃も同じであまり引っ越したという実感がありません。ダンボール箱の海のなかで、今日も毛布1枚だけにくるまって寝てます。いつになったらちゃんと布団が出せるのか? 哀しいです。うう……でもプレイステーションはしっかり起動していたりして♥ そうそう、将棋ゲーもやってみたいんだけど、どこか男バージョンの脱衣モノ作ってくれないかな。もっかの物欲はMacです。欲しいニョロ〜〜〜。

# 黒暗華麗

KOWLOON'S GATE

Flowers in the Darkside

HONGKONG
SUMITAIYO~
HAYAKUIKANEBA
INKAI-ARAWARETE...

くっそ～
ハマってしまった。
進まないヨ～ッ。

ゲームキッズ

開朗！
"MOVIE"
100PUN-IJOU!!

KOWLOON
YARUTOKI-
HEYANO-DENKI
KESITEYARUTO
MOU"YOU"WA
INKAINO-HITO

おっ！
新しいイベント
ムービーが
始まる。

美女大世界

ウェルカームでーす。

KONOKATA
MIKAKENI
YORAZU
HONTONI-IIHITO

あなたのお好きな
ガールを、選んで
くださ～イ。

山高帽男

KONOKATA-NO
SYOUTAI?
MURIARUYONE

私なら
ココよっ
風水師さん。

MIRAI
NOHANASI-NO
TUMORIGA
MOU
"KINKAKO~"
NANTOKA
MANIAIMASITA。

小黒

啉ー啉

双子師

OMEN-HAZUSITEMO
ONNAJI-KAO??

GAME-NONAKADE
"SHOHEI" NOKAO
KANARI-KAWARI
MASITA.
KIZUITA?

KONOKODARE?
OSIENA~!
SAA~ KOWLOON YAROU!

HAAAN

ハニーレディ

OKINIIRI-NO
HITORIDESU。
"Honey Flash!!"
KAWARANAI~
KAWARANAI

私が
この店の
ナンバー
ワンよ。

年増女は
だまってて！

痛~~

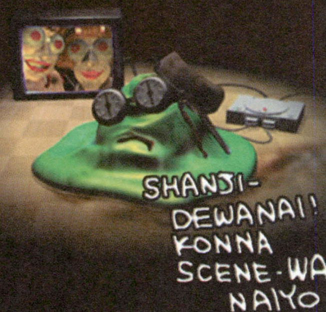
やっぱり
女の子は若さが
大切よね～。

蘭暁梅

ふっ。
本当の女を見せて
あげるわ。　ボウヤ




クーロンズゲートは
脳細胞を、刺激します。
ハマリすぎに注意しましょう。

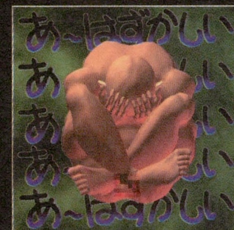



## 井上 幸喜 いのうえ・こうき

Kouki Inoue

**PROFILE** 1967年、熊本県生まれ。CGデザイナーで『クーロンズ・ゲート』に参加。ゲーム制作初体験で無謀にも、「キャラクターデザインもやってみたい！」と言ったのが運のツキ。この3年間、人間の生活ができていない。"早く人間になりた〜い"。

**VOICE** 初めてマンガ？　書きました。本当は手書きでいくはずだったのが、CG山ほど使ってしまった。すべて新たに作り直したものです。う〜ん、こんどは手書きもやりたいよ。もっとシブイ感じで。もっといろんなことやりた――い。3DCGでマンガやるには時間がかかるのよね。でもワタシはCGデザイナー。『クーロン』、おれだけ4年目突入だ〜！



# KOWLOON'S GATE

CYAYAMACHI SUGRO

風水師チャン！
"九龍"に陰界
できちゃったから
出張
ネ♥

え？

「風水スコープ」を入手しました。

ホイ
風水
スコープ!!

香港最高風水会議

エへ?!

いって
らっしゃ〜い!!!

キミの使命は九龍城に潜入して~~観光~~風水を正すことなのだ。

うわ〜さすが陰界って
ゆーか…変なヒトに
ことかかないカンジ

しかも移動は
まるで浮いて
いるよう

ケバケバしい電飾・無数に走るコード
路に散らばるビラ…
無造作な街は香港そのもの。ディープだ。

超重要アイテム"クーロネット"

覚えのある人は
笑うこと必須！
電脳界
（しかも文字化け）

街のいたる
ところに
アクセスゾーン
がある。

ネットにつないで
みな
メールが
きてるぜ

みた目は
ただのポスト

セーブもしてくれるこのポスト（端末）
ポストでネットなんてステキ!!

『クーロンズ・
ゲート』
のデザインは
ひたすら
ほほえましい。
これをCOOLと
いわずして
なんという？

バーテン・リッチ

小黒

ねえ　あんた
2階のバーには
行ったかい？

"リアルタイム"ダンジョンは
便利な案内人付き！
お姉さんはなんでも知っている♥

ココにいるらしい



鬼律（ゲイリー）
の形はとっても異様
そしてコミカル
しかし愛らしくすらあるのだ

『クーロンズ・ゲート』の戦闘は風水バトル。
火は水に・水は土に弱い。

吸って投げて吸って投げて
吸えるのがなんかオトク。

木 火 水 金 土

（妖精さんのおどり）

ハニーレディ

親切設計なのでまず迷うコトはない。




ガンガン進むべし。

道端で
いろんな人に会う。
いろんなものを見る。

それはとても
不可思議で
ズルズル世界観に
引きこまれる。

CDは訪れる街別に
なっていて、まるで
そのなかに本当に人
が住んでいるような
錯覚を覚えるし…

床？

大のお気に入りは
"エッシャー空間"
リアル体験できるぞ。

天井？

リアルより
わざわざ
オモチャみたいな
現実感って
リアルな
だけじゃ
ないね。

ゲームキッズ

驚くほど
ビジュアルな
ゲームだけど
それが
気にならないのは
はまっている
証拠

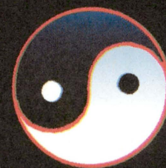
バンブージー

『クーロンズ・ゲート』
の世界は音楽も最高!!!
ディープにどうぞ♪


## 茶屋町 勝呂 ちゃやまち・すぐろ Suguro Chayamachi


PROFILE 双子座AB型（RH+）。関西東方在住♀漫画屋（ベタ好き、コマ割りを忘れ気味）＝既刊数2。現掲載数？。Gボタン付カクカク格闘ゲー出身。女＆オヤジ妄人。鬼門に不浄がある。セサミプライズの"アーニー"がそろわない。

VOICE 香港ナイトでは、ソニー・ミュージックエンタテインメントの方々にたいへんお世話になりました、ありがとうございました。渋谷行軍は忘れません。『クーロンズ・ゲート』のサウンドトラック聞きながら描くのはディープでいいカンジ……始終クルクル回してるです。そして妙に丁度いいけれども"香港"行って来ま〜返還直後の7月。緑のポスト見てこよ。



# 海腹川背・旬

*presents*

# テクニック講座



Programmer Kiyoshi Sakai Illustrator Toshinobu Kondou

第4回 愛はどんなカベも越えられるの巻




## 立ちはだかる壁をスイスイ登りましょ![縦揺れ系ワザ大特集]

せ〜の、バンジー!(ちと古い)じゃないけど、"海旬"をプレーしているとビロンビロンとゴムロープにぶら下がって身動きがとれないときってあるよね。それが、垂直の壁だったり、水に落っこちてなんとかルアーを引っかけたときだったらどうする? そこで、覚えておくと便利なのが縦揺れ系のワザ。これをマスターすると、どんなところでも登っていけるよ。操作方法は近藤先生のマンガと91ページで大紹介。

付録CD-ROMにはエクストラステージ第3弾、"縦揺れワザ必須"ステージが収録されているから試してみて。どんなカベも越えるのだ!

### 海腹川背・旬大好評発売中



- ○ エクシングエンタテイメント
- ○ 5800円[税別]
- ○ 1ブロック使用



人気大爆発の『海腹川背・旬』。まだ持ってない人は、お店に急ごう!





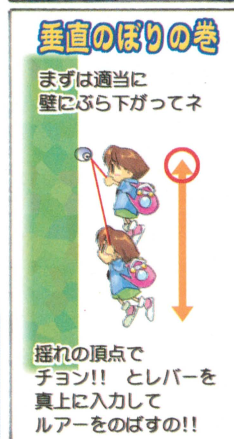


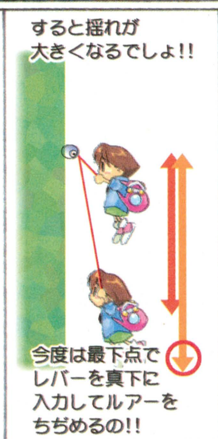


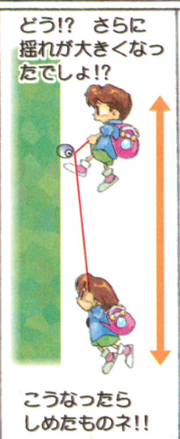
















©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

# 上下に揺れてサクサク登ろう! 縦揺れ(たてゆれ)ワザ大紹介

攻略ルートのショートカットや水際から這い上がるときに必要なのが縦揺れ系のワザ。使える場面が多いので、マスターすると便利だよ。ポイントはまっすぐ上下に揺れを作って、揺れの1番下でカウンター的にロープを縮める(方向キー下入力)ってこと。ゴムの反動で川背さんがフワっと浮いたらしめたもの。ルアーを斜め上に発射して登っていこう!




## 1 垂直登り



⬆壁にぶら下がったら方向キーを上に入れ、ロープを伸ばして揺れる。



⬆ロープの長さはこれくらいにして、揺れの最下点で方向キーを下に。



⬆ゴムが縮んだ反動でグンと上昇。ルアーよりも上に浮いたら離す。



⬆再びルアーを発射すれば、前より上の位置にルアーを固定できる。



F30のこんな壁のところで使えるワザだよ。

## 2 ジグザグ登り


⬆最初は垂直登りと同じ操作。揺れの最下点でゴムロープを縮める。


⬆固定したルアーの上まで川背さんがフワッと浮いたらルアーを放そう。


⬆ここで向かいの壁めがけて斜め上にルアーを発射。向かいに移る。


⬆同じ操作でまた向かいの壁に飛び移る。この連続で上に登ろう。



垂直の壁に挟まれたところで使おう。

## 3 ちょんちょん渡り


⬆縦にまっすぐ上下する揺れを作る。揺れの最下点で方向キーを下に。


⬆ロープが縮んで上に上がったら素速く方向キーを右に入れるのだ。


⬆そしてすぐにルアーを放そう。するとほんのちょっとだけ右に飛ぶ。


⬆ここで上にルアーを発射。連続で使えば少しずつ横に移動するのだ。



慎重に少しずつ進むときに使おうね。

## 4 覚えておくと便利な縦揺れワザ

### ひねり上がり


⬅揺れが最下点のときにロープを縮めて。

➡浮いたときに方向キーを軽く右に入力。


⬅ルアーを放してちょっと長めに飛ぶ。

➡でっぱりがあっても脱出できるぞ。




### ひっかけダッシュ


⬅まずルアーを固定してロープを伸ばす。

➡ブロックを利用して縦揺れを作る。


⬅揺れの最下点でロープを縮めると……。

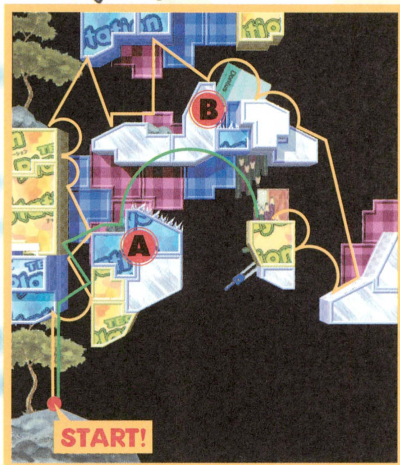
➡ゴムの反動でビローンと飛び、着地。

ブロックの角を利用する縦揺れワザ。いろいろなところで使えるよ。




必死に登る川背さんがいじらしい……

# 旬 エクストラステージ ExtraStage



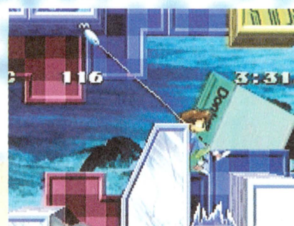

## FiELD 0 最後にぐるっと上左下にレバー入力

ふたつの攻略ルートがある最初の面。スタートは、初心者なら右の黄色いブロックにルアーをかけて登ればいい。マップは"延長掛け"で青いブロックから進むルートを表示。このワザはルアーを発射してからジャンプするとロープが伸びるテクだ。この面で気をつけるのが、Bの氷ブロック。ここで止まるかタイミングよくジャンプするかしないと、滑って針に落ちてしまう。もうひとつのルートは、Aで"ひっかけダッシュ"を使うショートカットルートだ。



### 酒井さんのワンポイント
### ロープの長さに気をつけて

基本的なルートは上から進むコース。ポイントはBの氷ブロックにうまく乗れるかどうかだ。そのためには青いブロックからぶら下がり、垂直の縦揺れを作って、最後に方向キーをぐるっと上左下の順に入れるのだ。川背さんがチョンと氷に乗るぞ。ロープが長すぎると針に接触するから注意。



↑ルアーは必ず固定しておこう。こんなふうにツルンと滑っても針には落ちないぞ。

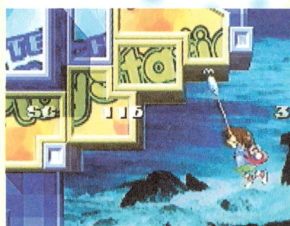
## FiELD 1 ちょんちょんと少しずつ移動

縦に細長いフィールド1。川背さんをこれでもかと縦に揺らせて進ませよう。"垂直登り"を使う最初の青いブロック群は、もちろん左側からでも登れるぞ。ただ、右側からのほうが時間的に早く登れるはずだ。この面は、Cでの"ちょんちょん渡り"がポイント。ブロックの角まで慎重にじわりじわりと進み、角まできたらフィールド0のBで使った"方向キー上左下入れワザ"を出そう。突端の小さな氷ブロックは"振り子上がり"で上がれるぞ。



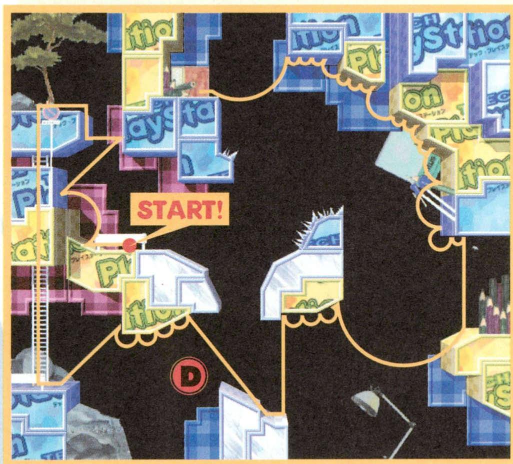
### 酒井さんのワンポイント
### 縦に揺れながら横移動

ぶら下がりながらブロックの角まで進むときに使うワザが"ちょんちょん渡り"。Cのようなブロック群は、まさにこれを使う。プレーするとわかるが、"振り子上がり"、"振り子ジャンプ"の応用でもこの部分を進むことができる。でも、川背さんが空中に浮く不安定なときにルアーを発射するため、どこにルアーが引っかかるか読めないのだ(上級者は別)。この場合、へたをするとルアーがかからず落ちてしまう。はじめは慎重にチョンチョンと進もう。



↑振り子ワザの応用を使うと右のほうに落ちやすい。時間はかかるけど、はじめは慎重に。




## FiELD 2 氷の上でピタッと止まる

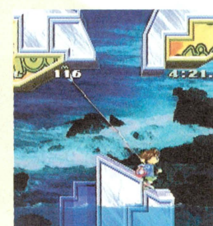
付録CD-ROMのメニュー画面からエクストラステージを立ち上げ、少し待つと流れるデモプレー。それがフィールド2の基本ルートだ。川背さんの動き、ルアーを発射するタイミング、ロープの伸び縮みなどをじっくりと見ておこう。

フィールド2でカギを握る場所がDだ。この氷ブロックの上で止まらないとクリアーすることができない。すぐ上のブロックにルアーを引っかけて、右のブロックに渡れないからだ。この面が最後。ファイト!



### 酒井さんのワンポイント
### ルアーを固定しておこう!

ここでのポイントはDで止まること。ルアーを固定したまま氷ブロックに乗ればいい。川背さんの動きが止まったらルアーを放し、真上にルアーを発射して進んでいこう。3ヵ月にわたって収録したエクストラステージもこのフィールドで最後。存分に楽しんでね。



↑ルアーを固定したまま氷に乗る。勢いがなくなったら放そう。

# Let's海旬
## 川背さんを追いかけて……Part2

まだまだ大募集中!

# 読者から寄せられた旬なイラスト大公開!

当講座に寄せられた川背さんのイラストをドーンと紹介するぞ。近藤先生も大喜びで、先月に続き近藤賞プレゼント色紙を描いてくれたのだ。

## 近藤賞も大公開

こ、これが近藤賞のプレゼント。近藤先生の特別描き下ろし"川背さん色紙"なのだ。ウ〜ン、ほしいッス。ならばイラストを送ってチョ。毎月、先生が気に入ったイラスト2枚の作者がこの色紙をゲットできるぞ。当講座でも大々的に紹介するからね。待ってるよ!





兵庫県 DRYもん


静岡県 大江戸太郎



東京都 しゃんぺぶんしい



千葉県 片田宙妙




近藤賞
北海道 山本のぞみ



福島県 KDD


和歌山県 ジウリィー


岡山県 樹田宙







東京都 半熟ひろふみ

リアルタイプの川背さんですな…… イラスト裏面のラクガキもナイス(笑)

色エンピツがとてもいいカンジ…… ラブリーでナイスですネエ!!

## 海腹川背・旬 用語辞典

**か行②**　「か」は「加」の草体。「カ」は「加」の左。ローマ字 ka ga

**きんぎょ**【金魚】
㊜触れるとミス・97pts
㊔川の面で出現する、最も一般的な敵キャラ。左右にウロウロするだけ。触れればミスとなるが、とくに攻撃してくるワケでもない弱い敵。海の面のアジと同じ動き。

**けむり**【煙】
㊔敵が出現する時、消える時に「ボムボムッ」という効果音とともに出る。敵が出現する時の合図としての役割がある。

**ことり**【小鳥】
㊔画面を飛び回り、たまに川背さんの頭やリョックにとまるが、少しでも動くと逃げてしまう。ゲームにほのぼのした印象を与える。

**こばんざめ**【コバンザメ】
㊜触れると気絶・24pts
㊔サメが投げてくる場合と、フィールド初期状態で天井にへばりついている場合の2通りの出現パターンがある。出現後しばらくピチピチと跳ねてから、床の上を歩いて海に戻っていく。床を歩くときは、川の面のタナゴと同じ動き。

## 次号大公開! スーパープレーデータ タイムアタックデータ

先月号でもお伝えしたとおり、次号では当講座に寄せられた読者の"スーパープレーデータ"、"タイムアタックデータ"を付録CD-ROMに大収録するよ。スーパープレーデータは酒井さんが厳選した超絶プレーを10本。タイムアタックデータは、現在まで送られてきた各フィールド、各コースの最速リプレーデータを収録するのだ。全国の川背さんファンの熱いプレーが見られるね。

### タイムアタックデータ

| フィールド / タイム / 投稿者 | F0→F1 | F0→F11 | F1→F2 |
|---|---|---|---|
| | 4:52:71 天野誠一 | 4:48:23 岡原朝希 | 4:51:00 岡原朝希 |

| F5→F6 | F5→F25 | F6→F7 | F7→F9 |
|---|---|---|---|
| 4:46:88 岡原朝希 | | | 4:53:75 岡崎誠 |

| F13→F18 | F13→F42 | F14→F15 | F15→F35 |
|---|---|---|---|
| | 4:45:43 超伝導ワニくん | 4:54:81 超伝導ワニくん | 4:49:26 超伝導ワニくん |

| F21→F22 | F22→F37 | F23→F14 | F23→F9 |
|---|---|---|---|
| 4:49:88 城下聡 | | 4:57:30 岡原朝希 | 4:53:05 岡原朝希 |

●ボタンでセーブするよ

## 今月の旬な話

酒井さんのホームページも大公開!

今回は海旬プログラマー酒井潔さんのホームページ『海腹さん』を教えちゃおう! 謎に包まれた川背さんの設定と企画コンセプト、海腹関連のリンク集、さらに本誌6月号でのエクストラステージ攻略法などが紹介されてるぞ。みんな、アクセスしようね!

海腹さん

⬆http://www.os.rim.or.jp/~pekochan/index.html

## 海旬テク講座参加者大募集

当講座では"海旬"のスーパープレーデータとタイムアタックのリプレーデータを大募集中。どちらもメモリーカードに入れて送ってね。最速データ、超絶プレーデータは付録CD-ROMに随時収録するよ!

注意：ファイル名は必ず英数字だけにしてください。

❶スーパープレーデータ ❷海旬への質問
❸タイムアタックデータ ❹川背さんイラスト……etc
(❶と❸はメモリーカードを送ってね)

**あて先**
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック プレイステーション8月号
"海旬テク講座"係



メモリーカードには自分の名前と内容を記載したラベルを貼ってね。また、スーパープレー、タイムアタックには詳しい解説を同封してね。イラスト、質問は随時募集。データの締切は7月10日だよ。

＊メモリーカードは必ず返却しますが、遅くなることがあります。ご容赦ください。

『海腹川背・旬 用語辞典』:©1995-1996 Superconductivity-Wanikun

# 今月からマンガ連載なのか!?

# ブシドーブレード 武士道を極める

マンガ編その1

BUSHIDO BLADE

メ スクウェア J 格闘 発 発売中
価 5800円[税別] M 1ブロック

前号4コマに引き続き、今月もライトウェイトのグラフィックデザイナーその1→青地さんの武士マンガ炸裂なのです。

ライトウェイト
青地正高

みなさん　こんにちは
葛城鈴香でーす！

いくらがんばっても
私を使って
プレーできないわよ!!

今日は
『ブシドーブレード』の
主役たち、
陰のメンバーを
ご紹介します

まずは
蛍火さんです！

どうも

ワタクシは
恩師、空蝉さまのために
戦ってるようなものです

空蝉さまの
力になれるなら
命を投げ出す
覚悟でいます……

空蝉さんなら
あそこで楽しんで
らっしゃいますよ

キーッ

次へ
まいりましょう

オウ
ホタルどのではないか

辰美さんです！
僕は……
陰とは　なんの関係もなかったんです……
事件に巻き込まれたんです……
オイ、辰美！すげえなお前の持ってるミカドの写真!!
オオオオ
こんなミカドまで!!
なんでオレまで……
辰美くん、許して……
大変ですねぇ
えーっと、次はブラック・ロータスさん……
チェスト
チェスト
チェスト
チェストォオオオ
……は、とばしましょう
ぱん
カッツェ
あら？
師範代のハンザキさんがいませんねぇ
あ、死んでますね
てな訳で陰のメンバーでした！
それではまた来月!!
続かねぇよ!
琉球武士をなめんなョ!

## 今月のなにかの開発状態

「○○殿、一緒に帰らぬか？」

うわ、やべ、見つかってしまった。困ったな、断ると斬られそうだし。

「……うん、いいよ……」。

「それは嬉しいでござる。ささ」。

どうしよう。なにを選択すればいいんだ。

1、趣味について
2、好みの男性について
3、武士道について

う～ん。……3……しかないな。

「黒蓮子さんは、切腹についてどう思われますか……」あ～っ。もう。なんでこんな会話しなきゃならないんだ。だいたい、こいつヒゲはえてるけど女なのかよ!?

しまった、怒ってるよ、こいつ！

選択、ミスったかな？

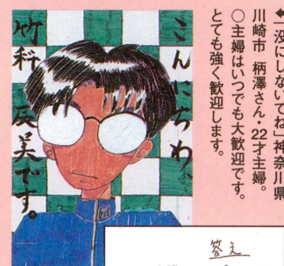
あ、刀、抜き始めた！　怖ええよ!!

※脚本　ライトウェイト取締役・中田州彦

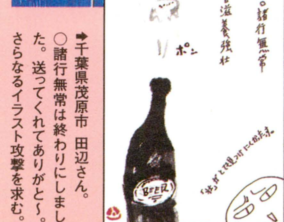



## 今月のおたより

ブシドー開発元、本家本元ライトウェイト様がついに本腰入れてこのコーナーに全面協力。ということで今後このコーナーはこういう形態をとることに決定。どうですか？　いかがですか？　豪華でしょ。ちなみに特集のコスプレもどうですか？　加速するバカイメージといった感じでもありますが。今月のテップレはなんか陰謀的なほどブシドーだらけ。さて、到着したイラストを謹んでご紹介するよん！



←「没にしないでね」神奈川県川崎市 柄澤さん・22才主婦。
○主婦はいつでも大歓迎です。とても強く歓迎します。




➡千葉県茂原市 田辺さん。
○諸行無常は終わりにしました。送ってくれてありがと～。さらなるイラスト攻撃を求む。

©1997スクウェア／ライトウェイト

ディープシーアドベンチャー

# DEEP SEA ADVENTURE

## 海底宮パンタラッサの謎

CD-ROMに入ってます!! 攻略ムービー収録!!

第1回 攻略Movie "海底都レイマー"編

誰でも1度は操作してみたい潜水艇。その潜水艇で深海を冒険する『ディープシーアドベンチャー』。攻略ムービーを見ながら読んでね!!

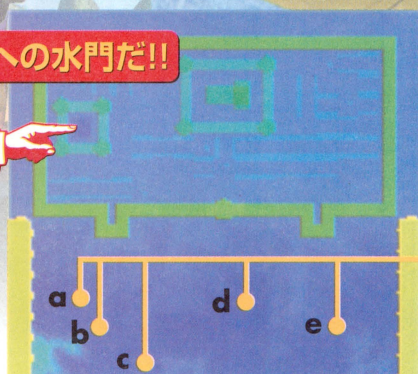
## 5基の海底水車を起動させ、海底都市レイマーを目ざせ!!

海底都市レイマーへ入るには、5基の海底水車すべてを動かさねばならない。攻略ムービーは、5基目の海底水車を動かすところから始まっているので注意してほしい。水車の横の操作盤に、正面から向かい合うよう潜水艇を移動させ、マニピュレータを操作しよう。

### これがレイマーへの水門だ!!

水門のある場所は海図でも確認できるので、あわてなくても大丈夫(下写真)。ジャイロコンパスで方向を確認しながら、宝箱を回収しつつ進もう!






### 海底水車を動かせ!!




⬅図中a、b、c、dがレイマーへの水門を開く鍵となる海底水車。台座の上のレバーを動かして水車を回そう。




## 挑む者を拒み続ける海底都市。キミは宝物殿に眠る"パンタラッサの矢"を手にすることができるのか……?

めでたくレイマーに入ることができれば、いよいよ本番。海図は表示できないが水路を進んだ後、最初の縦穴を下に、続けて左の横穴に向かう。するとふたつ目の縦穴が。視点を下方に切り替えると赤い塔(鍵の塔α)が見えるので、これをマニピュレータで操作しよう。水門のロックが解除されるぞ。さらに鍵の塔βを操作すると巨大ザメの待つ大広間への扉が。みごと勝利すれば鍵の塔γ、δがキミを迎えてくれる。2本とも操作して宝物殿への扉を開こう!!

### 崩壊する天井!?



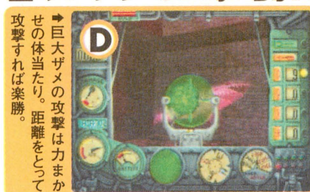

➡ふたつ目の縦穴の先にのびる回廊は、突如天井が崩れ落ちる。なんとかやりすごそう。

### 水門に命を吹き込め!!



➡鍵の塔αから飛び出した光の球が、水門のロックを解除。以後、開閉可能に。

### 巨大ザメとの激闘!!




➡巨大ザメの攻撃は力まかせの体当たり。距離をとって攻撃すれば楽勝。

### 鍵の塔α




⬅塔の先端部を操作できるようマニピュレータを調節だ。

鍵の塔β

ここで空気の補充ができるぞ!!

鍵の塔γ

鍵の塔δ

### 脱出ムービーは必見!!




⬅海面に向かって浮上していく"シーマックス号"。美麗なムービーを堪能せよ。

### "パンタラッサの矢"入手!

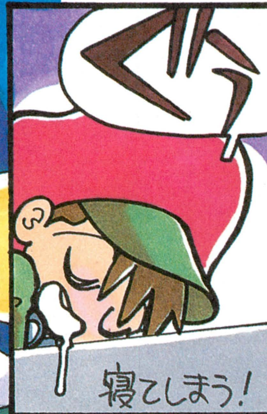


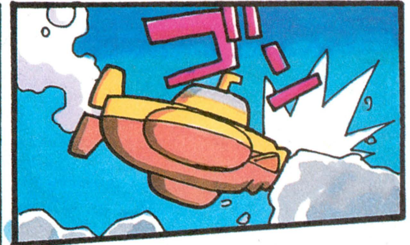

⬅ついに"パンタラッサの矢"を回収。崩れ落ちた宝物殿前の天井から脱出だ!!

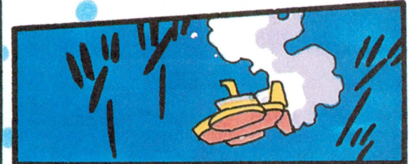
© TAKARA CO.,LTD.1997/マップ素材協力:NTT出版株式会社。『ディープシーアドベンチャー完全攻略ガイドブック』、NTT出版株式会社より1200円[税別]で好評発売中。

海底—そこは 地上の光の届かない
暗闇と静寂の世界。計器だけが頼りだ

漆黒の闇に目を凝らし
ソナーのきざむ単調な音を聞いていると



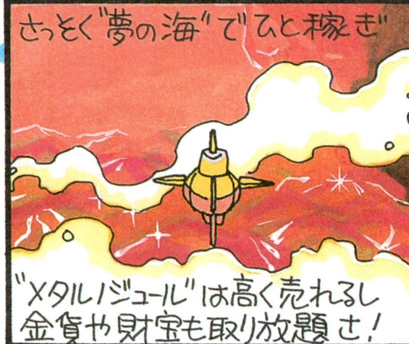



# DEEP SEA ADVENTURE クリス坊ちゃまの冒険

九月姫



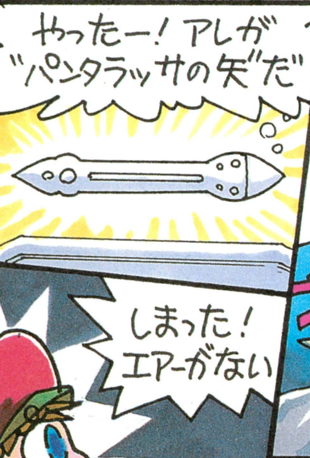






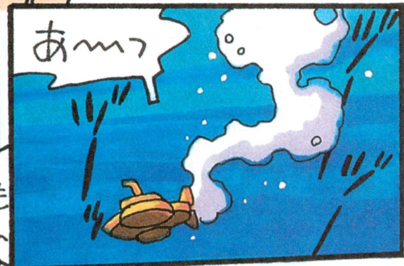






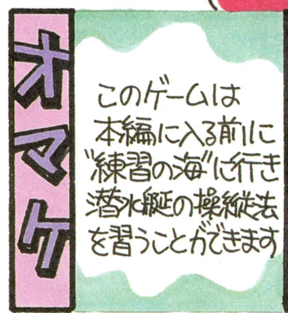





















# 3Dシューティングツクール特別講座




[読者諸君らの作品を集結させゲームを1本作ろうではないか!!] マスターを越えろ!!

※本講座では教材として、プレイステーション用ソフト「3Dシューティングツクール」が必要です。

第5回

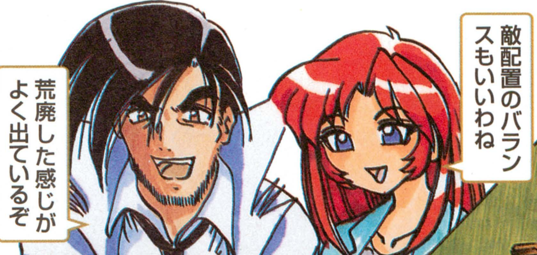
## 採用コース1-2が決定！熊沢智志くん(栃木県)の作品だ!!

さ〜って、今回は2度目の採用作品の発表よ。ステージ1-2、すなわち奥行き251〜500までのコースの発表ってことね。いままでは『シューツク』を持っていなくて、マスターの作品や採用作品を見られないと嘆いていた人も、今回からは全体マップをイラストで紹介していくから、どんな感じなのかが伝わると思うわ。えっ？　私が誰だかわからないですって？　私はマスターの娘。ふふっ、これでもパパの後を継ごうと頑張っているんだからぁ。今月の本誌付録のCD-ROMに収録されているマスターの作品(1-4)は、パパに代わって私が作ったものなの。だから進行役も任されちゃったっていうわけ。へへっ、ほんとーはムリ言って代わってもらっちゃったんだけどね。では、採用された熊沢智志くんの作品を、私とパパとで解説していくことにしましょう！　見どころとなるポイントは、写真で紹介しているからじっくり見てね。これを参考に、皆さんもどんどん応募しましょう!

コイツがボスだ!!

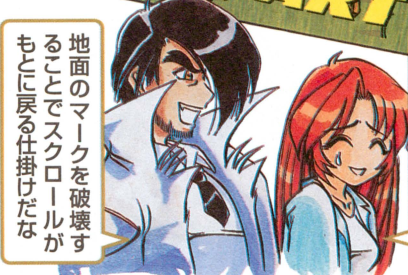


←このボスの前では逆さ四角錐が壁になってジャマするのよ。苦戦は必至ね






↑スタート直後。敵の攻撃も緩やかでバランスがいいわね。







↑ここではプレー中に、突然スクロールが停止するの。それでどうするのかというと、地面にある黄色いマークのうち、どちらかひとつをボムで破壊すればオーケー。またスクロールしだすわよ。これってパパが気に入ったイベントなんだ。




『3Dシューティングツクール』はプログラムの知識がなくても、素材を選択するだけで3Dシューティングゲームを作れるのだ。
■アスキー
■5800円[税別]
■発売中

 マップイラスト/峰岸 達実

# マスターの 今月の超絶テクニック

## ボスを倒したプレーヤーをステージクリアーへ導く際の演出

今回のマスターの作品は、パパじゃなくて私のもの。ステージ1最後のコースだから、一生懸命に作ったのよ。さすがにパパのように"超絶"ってほどのテクニックじゃないけどね。そういうわけで、今月は私の作品を使ってステージクリアーの作り方を解説します。ちょっと遠回しの作成方法なんだけど、これを知っていれば、いざというときに応用できるんじゃないかなって思える作り方だから、ちゃんと身につけてね。では具体的に説明しましょう。私が作ったステージ1の最後のボスは[属性]で作りました。[ボス]で作れば、ステージクリアーに必要な[スクロール元へ]や[敵全滅]、[エンディング]などのイベントを1ヵ所にまとめて設定できる。だけど[属性]で作った敵にはイベントをひとつしか設定できないので、イベントが足りなくて自機をクリアーへと導けない。そこで、それらステージクリアーに必要なイベントを、別々に設置するという方法を編み出してみたの。

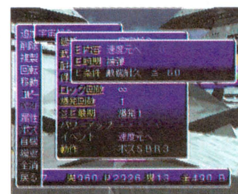
作り方はまず、ボスにするキャラの[属性]のなかに[スクロール元へ]のイベントを設置。これはボス戦の前にスクロールを止めておくことが必要だからよ。そしてボス戦が始まるマスの少し奥に、[敵全滅]のイベントをダミーで作るの。そして1番奥、私の作品でいうと奥行き999に[ステージクリア]のイベントを設置すれば完成。ポイントは、ボス戦を開始する奥行きの数値。奥行き950あたりから始めるといいわね。




今回の作品はパパに代わって私が作りました!!

| R | 開始位置 | 終了位置 | 回数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 208 | 1 |
| 2 | 209 | 288 | 1 |
| 3 | 289 | 300 | 1 |
| 4 | 301 | 628 | 1 |
| 5 | 629 | 743 | 1 |
| 6 | 744 | 950 | 1 |
| 7 | 951 | 970 | 1 |
| 8 | 971 | 999 | 255 |

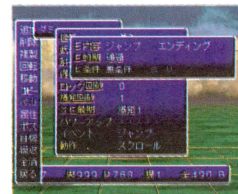
⬆ステージの最後は、ステージのスタート地点に戻らないように、短い区間で繰り返しをしましょう。



⬅ボスにしたい敵に[スクロール元へ]を設定しましょう。



⬅ボス戦が展開される少し奥に[敵全滅]を用意するのよ。



⬅そして1番奥に、クリアーのイベントを設置して終わり。

## 応募要項

- 今回募集するのはステージ2-1(ステージ2の奥1から250)とステージ2-2(ステージ2の奥251から500)。
- ステージ2の背景は"ファンタ2"と"土3"で構成すること。
- モデルでユーザー登録できるのはボスと自機のふたつまで。
- ダミーを使用したのなら、配置場所を示す説明文を同封すること。
- 作品に対するコメント(苦労、工夫した点)を同封すること。
- なお、配置できるポリゴン数の関係上、収録の際に不都合が生じた場合は、マスターが支障をきたさない程度に手を加えるぞ。

## 締切と送り先

メモリーカードと作り方を書いた説明書を同封のうえ、封書で送ろう。

| 募集ステージ | 締切 | 発表 |
|---|---|---|
| 2-1 | '97年7月7日(当日消印有効) | 本誌11月号('97年9月30日発売予定) |
| 2-2 | '97年8月7日(当日消印有効) | 本誌12月号('97年10月31日発売予定) |

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「3Dシューティングツクール特別講座」係

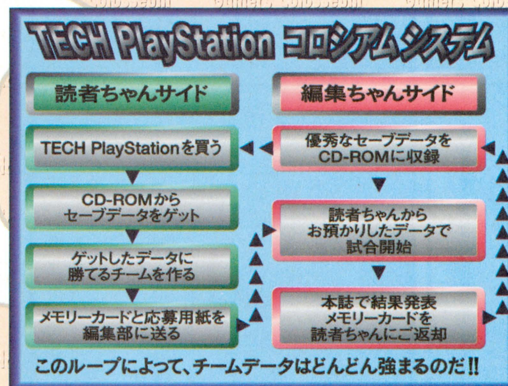
どんどん応募してね!

CD-ROM連動企画

# ゲーマーズコロシアム

セーブデータを200パーセント活用する読者参加コーナー!!

# キミはもう味わったか? 真の強者の実力を!




さあ、お待ちかね。月に1度の(月刊誌だからあたりまえ)ゲーマーズコロシアム。広く読者ちゃんたちに開かれたページを目ざし、ときにはメモリーカードの山に埋もれ、ムニャムニャ言いながら繰り広げられてきたこのコーナー。"『Pandora Project ~THE LOGIC MASTER~』と『カルネージハート』以外はやらないの?"というリクエストにお応えして、さらに読者ちゃんフレンドリーな誌面を創るため、新たな挑戦をしていこうではないか!! ということで、次号からは、ほかのタイトルでもコロシアムしちゃうつもりなのだ。まずは、家庭用ポリゴン3D格闘ゲームの最高峰『ZERO DEVIDE2-THE SECRET WISH-』、『アークザラッドII』で仲間にしたモンスターのデータを使って、バトルが楽しめる『アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム』。そして、高校野球をシミュレートした『甲子園V』。また、大人気スノーボードゲームの続編『COOL BOARDERS 2 Killing session』などなどを予定中だ。みんな、楽しみに待っててね。それでは今月もはりきってイッてみよう!

## Pandora Project THE LOGIC MASTER™

BATTLE RESULT Colosseum No. 97-5-2 コロシアムナンバー

## 試合結果発表&優勝データ掲載

読者から送られてきたメモリーカードでリーグ戦を開催。試合結果をお伝えすると同時に、付録CD-ROMに優勝データを収録。誌面で内容を確認しながら、メモリーカードに転送だ。



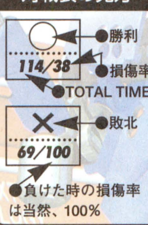

### 激突!! リーグ戦!!

応募総数は5通。リーグ戦を開催し、計10試合の激戦が繰り広げられた。なかでも凄かったのが、10試合目に行なわれた、"A"対"3×3EYE"。両チーム3勝でむかえたこの試合は、事実上の決勝戦となった。辛くも勝利を治めた"3×3EYE"が優勝の栄冠を勝ち取ったのだ。



⬅飛び道具ではなく力で勝負だ。

⬅両陣営キャタピラ型、正面衝突。




| 対戦相手➡ | スピニングホイール | 三度のごはん | やまがたアフタースクール | A Project | 3×3EYE | 勝 | 負 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スピニングホイール 大田川 涼 (山口県) | | ○ 164/49 | ○ 307/52 | × 267/100 | × 83/100 | 2 | 2 |
| 三度のごはん 木村 富海 (鳥取県) | × 164/100 | | × 45/100 | × 96/100 | × 117/100 | 0 | 4 |
| やまがたアフタースクール TWIN STAFF (山形県) | × 307/100 | ○ 45/8 | | × 23/100 | × 307/100 | 1 | 3 |
| A Project A (東京都) | ○ 267/69 | ○ 96/49 | ○ 23/0 | | × 83/100 | 3 | 1 |
| 3×3EYE 河原 達哉 (富山県) | ○ 83/10 | ○ 117/10 | ○ 307/10 | ○ 83/100 | | 4 | 0 |

### "3×3EYE"がキミの相手だ!

リーグ戦で優勝を果たした"河原達哉"の"3×3EYE"。ロジックはどんなチームにも、対応できるよう組み立てられている。あせらず、時間をかけて確実に敵を破壊していく作戦は、まさに頭脳プレーといえる。



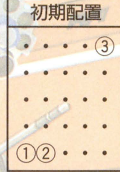
⬆中央よりも壁を後ろにするほうが有利。

⬇敵の状況により攻撃パターンが変化。



### 3×3EYEの総合ロジック 総合レベル1222

"3×3EYE"のデータは、付属のCD-ROMに入っているぞ。キミのロジックと戦わせ、研究するのだ。あらゆるパターンのロジックを知り尽くし、どんな相手にも勝てるロジックの作成を目ざすのだ。




さぁさあ! いざ、勝負!!

①ジ・アルファ ②スターリング ③センザン



⬆壁を背にして時計まわりに攻める。集中攻撃を防げるぞ。

⬆壁沿いに移動していく。近くに敵がいれば攻撃開始だ。

⬆"河原達哉"いわく、「あまり役に立たない」ユニット。



※付録CD-ROMのセーブデータの使い方は123ページ

『Pandora Project ~THE LOGIC MASTER~』:©N.K.SYSTEM.




BATTLE RESULT **Colosseum No. 97-5-1** コロシアムナンバー

CD-ROMに入ってます!! データ収録!!

# ついに発表&収録!! 最強の座を手に入れし者たち……

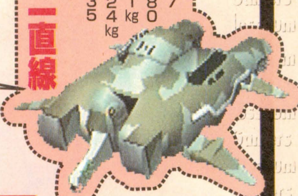
ずいぶん発表が遅れて、かなり気をもんだネジラーも多いかと思いますが、ようやく発表です。次回以降は早くしますので……。5月号エントリーOKE、一挙公開!!

The KING of "Colosseum No.97-5-1"
**⑪福井輝成**

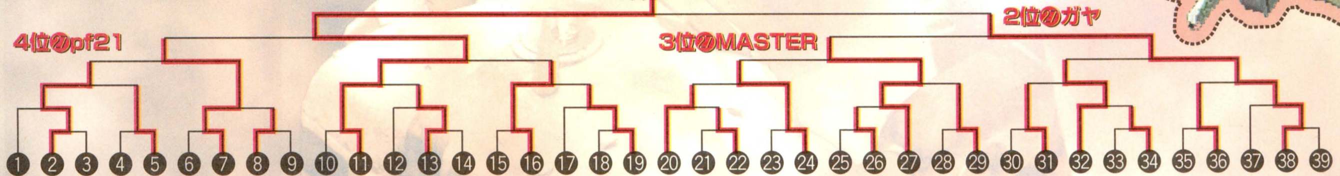
"ショットガン"で弾幕をはられよう が、"クラーケン"でカーテンを作られようが、おかまいなしに突撃するのがチャームポイント❤

**TB02 一直線**

必要生産レベル 7
総合火力 15580
総重量 12651kg
最大重量 13224kg
生産コスト 4835
生産工数 415



4位㉗pf21　3位㉗MASTER　2位㉗ガヤ




| ネジラー | | 構成 | チーム名 |
|---|---|---|---|
| ❶TAC | (岡山県) | 地地地 | |
| ❷原田英男 | (宮崎県) | 地地地 | |
| ❸M. O | (三重県) | 地地地 | L<−>R |
| ❹川越正勝 | (石川県) | 地地飛 | 誉(ほまれ)5号 |
| ❺イレキス | (埼玉県) | 地地地 | 某人気アニメ |
| ❻King ofCarnage Heart | (京都府) | 飛飛地 | スレイヤーズ |
| ❼pf21 | (東京都) | 飛飛飛 | とつげき隊TechPS出張班 |
| ❽内田 | (福岡県) | 飛飛飛 | 無能君チーム |
| ❾山林徒郎 | (熊本県) | 地地地 | 銀牙部隊 |
| ❿森吉智之 | (京都府) | 飛飛飛 | |
| ⓫福井輝成 | (大阪府) | 飛飛飛 | ThunderBombers |
| ⓬ファイ | (久留米市) | 地地飛 | 八龍 |
| ⓭じゅじゅ摩呂 | (東京都) | 飛飛飛 | 恐怖のこしぬけ野郎共 |
| ⓮一階良知 | (大阪府) | 地地飛 | どくろ中隊 |
| ⓯高橋周介 | (福島県) | 地地飛 | |
| ⓰森本守 | (大阪府) | 地地飛 | げどうま堂 |
| ⓱ーウルトラー | (兵庫県) | 地地地 | |
| ⓲内田帝国総帥 | (東京都) | 地地地 | 内田帝国軍親衛隊 |
| ⓳伏木康 | (神奈川県) | 地地地 | 第7MI.師団第26小隊 |
| ⓴西山岳詩 | (新潟県) | 飛飛飛 | Bloody Kiss |

| ネジラー | | 構成 | チーム名 |
|---|---|---|---|
| ㉑伊藤瑞泰 | (富山県) | 飛飛飛 | 「飛ぶ奴ら」 |
| ㉒杉下誠治 | (東京都) | 飛飛飛 | |
| ㉓なっぱ | (東京都) | 地地飛 | うまさんチーム |
| ㉔赤壁直幸 | (大阪府) | 地地飛 | '反世界軍' |
| ㉕マオー | (東京都) | 地地地 | |
| ㉖神尾基史 | (静岡県) | 飛飛飛 | |
| ㉗MASTER | (神奈川県) | 地飛飛 | 「死神の鎌」 |
| ㉘後藤潔光 | (東京都) | 地地地 | ごろう |
| ㉙卍党党首 | (岐阜県) | 地地地 | |
| ㉚ニュートラル0(ゼロ)号 | (東京都) | 地地地 | ピヨピヨ星人 |
| ㉛ハロハロ | (神奈川県) | 地地地 | トンベリーズ |
| ㉜三木恵造 | (静岡県) | 地地地 | けいれん君 |
| ㉝ピッケル | (東京都) | 地地飛 | かかってらっしゃい |
| ㉞イレキス | (埼玉県) | 飛飛飛 | クラゲ |
| ㉟永野毅 | (東京都) | 飛飛飛 | |
| ㊱高見泰巨 | (愛知県) | 地地地 | 第七軌道艦隊降下闘撃兵団 |
| ㊲原田英男 | (宮崎県) | 飛飛飛 | |
| ㊳ガヤ | (兵庫県) | 地飛飛 | |
| ㊴某騎士団だんちょ | (千葉県) | 飛飛飛 | へびーめいず |

**優勝 福井輝成**(大阪府)
チーム名 :ThuderBombers
機体名 :TB02 一直線
:TB02 一直線
:TB02 一直線

**準優勝 ガヤ**(兵庫県)
機体名 :Diablo
:Diablo
:Diablo

**第3位 MASTER**(神奈川県)
チーム名 :「死神の鎌」
機体名 :悪鬼
:死神 01
:死神 02

**第4位 pf21**(東京都)
チーム名 :とつげき隊TechPS 出張班
機体名 :柚原 一水 [特訓3±]
:VertCeleste@
:VertCeleste☆

※"地"は月影、クーゲル、ゾルダードなど地上型OKEを、"飛"はリヒター、プロキュルールなど飛行型OKEをさします。

さっそくだが今回のコロシアムの焦点をふり返ってみよう。決勝は、飛行型3機で編成した福井輝成の"TB02 一直線"と、飛行型と二脚型の混成部隊であるガヤの"Diablo"の戦闘となった。大空を駆け抜け爆撃するTB02 一直線に対し、Diabloは地雷投下を伴う撹乱戦法を主に戦闘。ガヤのコメントに"空中専用の飛行型は苦手"とあるように、すべて飛行型で編成したTB02 一直線が優位にバトルを進め、57秒後福井の優勝が決定した。



⬅優勝したTB02 一直線。レーザーも驚異的だ。

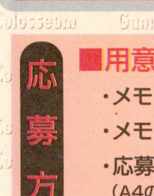


⬅ガヤのDiablo。地上型の強さはかなりのものだぞ。

**緊急速報**

## 『Carnage Heart EZ』 '97.7.24.木曜日、発売決定!!

なぜ"『Carnage Heart Ⅱ』ではないんだ!!"とお考えのネジラーも多いかと思うが、"EZ(Easy Zappin gの略、簡単に敵と対戦できる)"の名がしめすように、"戦う楽しさ"に徹底的にこだわって開発されている。ソフトウェアのプログラムを行動目的別にまとめた"EZマクロ"、『カルネージマスター決定戦』の上位入賞者のOKEデータを収録した"VSライブラリ"、そしてなんといっても、前作のOKEデータをそのまま使用可能など、1年半待たせたのはダテじゃないデキになっているぞ!! しかも『カルネージハート』の海外発売にともないアートディンクでは『Carnage Masters World Cup '97』の開催を予定している。こんどは世界のネジラーがライバルだ!!(詳細は次号をみてね)



**募集データ**

## Colosseum No.97-8-1
### 8×8プログラム最強のOKEを大募集!!

さて、今号で募集する機動兵器はプログラム作成領域を8×8に限定。つまり、最大64枚のプログラムチップで構成されたOKEだ!! "Colosseum No.97-5-1"をみごと制した福井輝成のプログラムを参考に、これを打ち破るOKEの登場を待っているぞ!!

規則(レギュレーション)
・プログラム領域8×8で構成された機体データ。最大64枚のプログラムチップで構成されていれば、2脚、多脚、飛行、車両は問わない(8×8のプログラム領域を越えていた場合、その時点で失格とします)。



64枚を越えるプログラムチップの使用は厳禁!!

**応募方法**

■用意するもの
・メモリーカード
・メモリーカード用ラベル
・応募用紙
(A4のレポート用紙など)
・あて名シール
・封筒

❶CD-ROMに入っていたデータとそこそこ戦えるチームをひとつ作る
❷1チームぶんのデータをメモリーカードに入れる(複数のチームが入っていた場合は無効)。
❸メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❹応募用紙に郵便番号、住所、本名、本誌に掲載希望のペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のチームデータの名前、自分のチームデータの説明を書く(『カルネージハート』への応募の場合、ハードウェア、ソフトウェア、主な戦術、制作にあたって苦労したことなどをA4のレポート用紙に書いて添付すること)。字の読めないものは選考外になるから注意すべし。
❺封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く。これが、編集部がメモリーカードを返送する際に使う"あて名シール"になる。
❻封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シールを入れて、下のあて先へ送る。
注意、応募したメモリーカードは返却しますが、発送までに時間がかかります。本誌で発表してからだいたい1ヵ月かかるので、ご了承ください。それから不慮の事故に備えて、応募データを必ず別のメモリーカードにコピーしてとっておくのも忘れずに。

あて先
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
**テック・プレイステーション8月号 "ゲーマーズコロシアム"係**

応募締切 '97年7月14日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

『カルネージハート』:Copyright©1995 by Artdink.

# ZUNTATA SOUND ROOM

CD-ROMに入ってます!!
サウンド収録!!




ZUNTATAサウンドの空間へようこそ。てっぷれでは、ゲーム音楽の概念を覆したZUNTATAサウンドに注目しているぞ。みんなも一緒に注目せよ。

## アルバム『PSYCHIC FORCE』のアレンジサウンドを収録!!

### 『PSYCHIC FORCE』3作より厳選 !!

作曲：Dr.HAGGY(ZUNTATA)
編集：ばびー(ZUNTATA)

1 HERE I AM BURNING NOW -PSYCHIC FORCE IMAGE SONG-
2 BURNING STORM (BURN THEME)
3 CARRY AWAY! (SONIA THEME)
4 ASIAN LABYRINTH (WONG THEME)
5 BIRDIE BIRDIE! (WENDY THEME)
6 FREEZING POINT (KEITH THEME)
7 ON THE VERGE OF REVIVAL




⬆➡選曲元のアルバムのジャケが、表示されるしかけになっている。

ゲームミュージックでおなじみのZUNTATA RECORDS。今回もオリジナルサウンドを提供していただいたのだ。サウンドの内容は『PSYCHIC FORCE』。3種のアルバムから7曲を選び、メドレー形式にアレンジして収録したぞ。ぜひ、鑑賞してもらいたい。

**スタッフコメント**
**ばびー氏**（編集）

アーケード版、PS版、そしてアルバム3タイトルと、サイキックフォースとは非常に長い付き合いの私ですが……。今回は2枚目のアルバム『PSYCHIC FORCE-ORIGINAL SOUND TRACKS-』の曲を中心に構成してみました。
キャラクターの声をちりばめつつ"ドラマチック"にしてみましたが……。

### GAME PSYCHIC FORCEをプレーしよう!!

アーケードで大好評の対戦アクションゲームの移植版。プレイステーション版のサウンドは、『PSYCHIC FORCE -ORIGINAL SOUND TRACKS-』に収録されている。聴き比べてみよう。



⬆360度オールレンジの戦いが楽しめる。オリジナルの"VSモード"で友達と戦え。

### GAME PSYCHIC FORCEを聴こう!!

『PSYCHIC FORCE』関連のアルバムは、アーケード版、プレイステーション版、ミニアルバムの3枚が発売中。一度聴いたら止められないサウンドだ。

**スタッフコメント**
**Dr.HAGGY氏**（作曲）

『PSYCHIC FORCE -ARCADE SOUND TRACKS-』に入っている"The King of darkness force"は、Junkie as Machine=(J.A.M.)のなかで1番できが良い(といっても、CD化されているJ.A.M.アレンジ曲はまだ2曲しかないが……)。この曲はもともとWONのBGM"ASIAN LABYRINTH"であり、曲中のラップは一般市民が彼を皮肉ったような歌詞になっている。そして最後のサビで出てくる女性の語りは、彼を取り巻く愛人たちの呟きであり、卑怯で悪くて強い奴独特の"色気"をかもしだしている。

※ZUNTATA新作リリース情報：『メタルブラック ザ ファースト』発売中!!






**『PSYCHIC FORCE -ARCADE SOUND TRACKS-』**
規格：ZTTL-0001　価格：2548円[税込]
記念すべきZUNTATAレコードの第1弾。アーケード版のBGMと音声、効果音を収録。




**『PSYCHIC FORCE -ORIGINAL SOUND TRACKS-』**
規格：ZTTL-0004　価格：2548円[税込]
プレイステーション版のBGM集。影山ヒロノブ氏によるイメージソングも収録。



**『PSYCHIC FORCE -EXTRA SONG TRACKS-』**
規格：ZTTL-0007　価格：1528円[税込]
ソングナンバーだけを集めたミニアルバム。影山ヒロノブが唄うプレイステーション版の主題歌、エンディングを収録。

### ZUNTATAから飛び出たバンド"J.A.M."!!

メンバー3人によって結成された最強最悪の雑食性破壊的ユニット。ミニライブやトークショーを開催することもある。情報は、ホームページで(http://www.taito.co.jp)。




⬅タイトーのイベントでライブを演じる"J.A.M."。

#### J.A.M.メンバー紹介

"愛と友情"を信条に、アルバムプロデュースから宴会の幹事まで、"人のやらないことをコツコツ"とをモットーに活動している。個性的メンバーだ。



**FEEDBACK BABY**
「夢は大きく!　東京ドーム10日間ライブ!」



**Dr.HAGGY**
「新作"MY MY Angel—love train version—"(電車でGO・イメージソング)をヨロシク!」



**JANKIE KAMATY**
「ジャンキーという名前もあって、踊りだけは気合を入れました。」



**Karu**（サポート）
「J.A.M.の正式メンバーではないですが、ちょこっと応援して下さいね! よろしく。」

『PSYCHIC FORCE-ARCADE SOUND TRACKS-』:1996 ZUNTATA RECORDS/1996 TAITO CORPORATION.『PSYCHIC FORCE-ORIGINAL SOUND TRACKS-』:1996 ZUNTATA RECORDS/1996 TAITO CORPORATION.『PSYCHIC FORCE-EXTRA SONG TRACKS-』:1997 ZUNTATA RECORDS/1997 TAITO CORPORATION.『PSYCHIC FORCE』:©TAITO CORP.1996

# 「時には デジタルなお話を…」

**Digital Entertainment Columns**

デザイナー、プロデューサー、イラストレーター、シナリオライター、サウンドデザイナーに声優と、プレイステーションやゲームに関わる業界著名人各位によるコラム集。その道のプロだからこそ語れる、とっておきの話を満載してお届けします!!



## "UNTITLED.UNTITLED。"

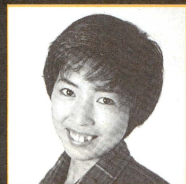
**前田真宏**
(まえだ・まひろ)

事情あって、我が家から一切合切ゲーム機が消滅した。だが、それももう昔の話だ。すでに当時、PSは発売されていて、SONYさんから少々仕事をいただいたりもしていたが、PSはまだ手に入れていなかったのでそれっきりになってしまった。それから何年か過ぎ去ったいま、やっぱり我が家にはゲーム機がない。ゲーセンでヒマをつぶすということもなくなった。パソコンもなんだか便利そうだなーとか思いつつ、手を出せず今日に到っている。

早い話俺はめんどくさがりでナマケモノでついでにオクビョウで金もないのだ。こんな俺でも『デジタル・エンターテイメント』のお役に立ってるかしらん？　ちょっとは。ふだんからデジタル様のお世話にはなってるんだけど。電話するとき、音楽を楽しむとき、車のイグニッションをひねるとき。世話になりっぱなしで恩は返さず。俺の人生そんなんばっかし。**反省しろ!!**　ところが一方そのころ。去年の12月のことだ。俺達は新企画のミーティングと称して箱根の温泉宿にいた。我が社の社長ムッシュ・ムラムラ(32才、ヤンエグ、美形、愛人募集中)が俺達のためにPSと『パラッパ』を持って来てくれたのだブラブオ！　湯あがりの肌をほてらせて男達は年甲斐もなくハマっていく。そのとき、心の奥底で何かが深海乱泥流のようにうごめくのを、俺は確かに感じた。「ほ……ほしい……！」……俺はアニメ屋だ。もともとポリポリの格闘ゲーとかにはあまり食指をそそられないのだが、二次元系にはちと弱い。明かるい色彩、キュートなキャラ、そして音楽。ああたまらん。俺は買う買う買うったらPS買う！　いま買うスグ買う『パラッパ』とまとめて買うぅ!!　とわめきながら備え付けの茶室の、タタミの上をころげ回る俺だったが、東京に戻るころにはすっかりそんなことは忘れていた。最近メキメキとものの忘れが進行して、都合の悪いことからスパスパ忘れていってちょっとイイ感じ。でもやっぱり、ときどき思い出したようにPSほしいなーとか夢想したりする。でも買えない。先にほしい物がゴチャゴチャあるからだ。俺はいつPSを買えるのだろう。買える日が来るのだろうか。俺は本当にPSがほしいのだろうか。いま、やっぱり我が家にはゲーム機がない。

**それから、**『バウンティソード・ファースト』もよろしく。

**PROFILE**
絵描き兼監督。絵コンテ遅れてイライラ。原画もムチャクチャ遅れてイライラ。海に行けなくてますますイライラ。いま俺的ブームはアイザック・ヘイズ。



## 役を演じることで何通りもの人生を歩むことができると思う

**小西寛子**
(こにし・ひろこ)

1997年は"目覚めの年"って、誰かに聞いたことがある。少なくとも、私の周りでは、確実に、ちょっとずつ変化が起きている。世紀末だからなのかなんなのか、よくわからないけれど、なんとなくいままでとは違う。なにかが動き始めている感じ。トロくてニブイ私は、浦島太郎な気分で、少し戸惑いながら、なんとか私なりに現実を見つめてる……つもり。

ここ数年のゲーム業界の勢いったらもう。ゲーム画面に出てくる文字が漢字になっただけでカンドーだったのに、いまとなっては声が出るのは当たり前。そうそう、昨年末に『英雄志願』というRPGの声の収録があった。私は厚さ10センチほどの台本を手に、東銀座にあるスタジオに2日間、軟禁状態。膨大なセリフの量。ひたすら、しゃべる。しゃべる。しゃべる。RPGとか、恋愛シミュレーションとかの場合、プレーヤーがどの選択肢を選ぶかによって、ストーリーが枝分かれしてゆく。故に、そのあらゆるパターンをすべて演じなければならない。とくに『英雄志願』の場合、やかましい！　ってくらいしゃべっているのだから、半端なセリフ量じゃない。私はもう死にそうになりながら、プリシラという小さな妖精の、あらゆる人生を2日間で体験した。

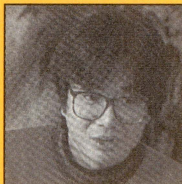
人生に2度目はない。なぁんて、私にはあったりする。役者は役を演じることで何通りもの人生を歩むことができると、私は思う。去年『ボイスファンタジア』という作品と出会った。現実の私が、ゲームのなかで登場するウィープという勝ち気な女の子とシンクロしているという、不思議なお話。実写のお仕事なんて初めてで、演技ならともかく、「そのまま素でしゃべってください」ってそりゃあもう、カチンコチンに固まっていた。いま見たら笑っちゃうくらい。コンピューターのアニメーションの映像と、ブルーバックで撮った私の映像を重ねる。現実と空想の世界とのシンクロなんて、実際にはあり得ないこと。でも私にとって、ウィープは私で、私は小西寛子という私なのだ。もちろん、『英雄志願』のプリシラも私だし、『魔法使いTai！』の沢野口沙絵も私。だから、私の人生は1度では終わらない。それは、ゲームのなかで自分が主人公になることと、少し似ているかもしれない。ゲームの主人公になることで、現実では不可能な、いろんな人生を体験できる。

だけど結局、ただそれは嘘の世界であって、実の世界ではない。自分の人生にやり直しはきかない。私の、小西寛子の人生は、やっぱり1度しかないのだ。後悔なんていままでいっぱいしたし、失敗するのはやっぱり怖いけど、別に死ぬ訳じゃないし、このコラムだって、全然まとまってないけど、なんとかなったし。人生なんとかなるもんだ！　ってね。"目覚めの年"って、嘘か本当かわからないけれど、今年はちょっと、無茶してみようかなぁ。ま、とにかく、ずっと我慢してる『ファイナルファンタジーVII』、早くやろ。

**PROFILE**
声優。10月26日生、神奈川県出身。主な出演アニメは『魔法使いTai！』沢野口沙絵役、『逮捕しちゃうぞ』若林瀬奈役など。7月1日より田辺エージェンシー所属。『英雄志願』買ってね。

PROFILE

ゲームのデザイン、シナリオ、監修などで活躍中のゲームクリエイター。これまでに、『リンダキューブ』、『エメラルドドラゴン』、『天外魔境』シリーズなどを手がけている。最新作『ネクストキング』は好評発売中。



# 1回コッキリの人生なんだし せいぜい悪あがきしなきゃーね

**桝田 省治**
(ますだ・しょうじ)

雑誌の紹介を見ると僕が作るゲームは"斬新・新要素満載・一風変わった・いままでにない"などの形容をしていただくことが多いようです。でも僕自身は実はそうは考えていません。というのも、ここ数年の発売済み、今年発売予定、現在開発中のモノ、あわせて6タイトルほどありますが、このすべてがひとつのネタの焼き直しにすぎないというコトに最近になって気づいたからです。

**さて、クイズです!!**

そのたったひとつのネタとはなんでしょうか？　6タイトルの簡単な説明とヒントをこの後に書きます。

共通点を捜し当ててみてください。

●『天外魔境Ⅱ』('92年発売)

このゲームの主人公は、オープニングの秋の高山祭りからエンディングの夏の京都の送り火までの、約1年を旅します。その目的は孵化しつつある悪神の復活を阻止すること。

●『リンダキューブ』('95年発売)

●『リンダキューブアゲイン』(今秋、SCEより発売予定!!)

8年後に巨大な隕石が衝突する運命の惑星が舞台。その星の動物たちをひとつがいでも多く"箱舟"に積み込み宇宙に脱出するRPGです。

●『商人よ、大志を抱け！』('95年発売だったと思う)

モチーフは海洋貿易。1週間で商品価値のなくなる果物や魚介類などの生鮮食品を仕入れ、遠くの港まで運び、利ざやを稼ぎます。桃鉄と同じいわゆるボードゲームです。

●『ネクストキング・恋の千年王国』(ちょっと発売が遅れましたが、そろそろバンダイから出ている……はず。発売されてるとイイなあ)

プレーヤーは王様候補の4人の王子のひとり。1年後の選挙に向けて有権者である12人の美女のハートを射止めるべく、プレゼント攻勢や冒険の活躍で自分をアピールします。

●『俺の屍を越えてゆけ』(来年中には発売できる!!　……かなあ)

世代交替を繰り返し、遺伝子操作で超人を生み出し、巨悪を打ち倒すシミュレーションRPG。このゲームのキャラクターは寿命が来れば、どんなスーパーキャラも子供を残し容赦なくどんどん死んで行きます。

●RPGタイトル未定(とりあえず企画は通ったのですが、実はまだゼンゼン手をつけていません)

1年後の死の宣告を受けた男。その残された1年の生きざまを描きます。もちろんエンディングはお葬式。

**では、クイズの答えの発表です!!**

この6タイトルに共通する特徴は、有限な時間のなかでプレーヤーに悪あがきに近い行動を強要している点にあると、僕自身は分析しています。リラックスしたくて高いお金を出して買ったのに、たかがゲームで逆にストレスが増える。いやいやまったく、ヤなゲームばかり。ご迷惑をおかけしたお客様には、たいへん申し訳なく思っています(ウソ)。

僕がなぜここまでこのひとつのネタに執拗にこだわるかも、ついでなのでお話ししておきます。

'92年の4月に桝田家に最初の子供が生まれました。出産に立ち会い初めて長男を抱いたとき、僕は生まれて初めて確信したのです。

逃れられない自分の死を。

で、その瞬間にタイトルのとおり、『どうせ1回コッキリの人生なんだし、せいぜい悪あがきしなきゃつまらんわナ』と苦笑いしながら、勝手に決意したのでした。

限りがあって、後戻りできないことを前提に考えると、後悔や苦汁や辛酸までもナニもないよりは100倍おもしろい!!　僕はそう思っています。

だからって、プレーヤーにそれを押しつけるナ！　との声もあります。知ったこっちゃありません(笑)。

---

PROFILE

キャラデザから企画までマルチにこなすゲームクリエーター。代表作は『海腹川背』、『メタルサイト』、『わいわいワイン村』など。現在は『どきどきポヤッチオ』を鋭意制作中。忙しさのあまり美人秘書を募集中。

# 羊の戯言(ひつじのたわごと)
## by キャラクターデザイナー 近藤敏信

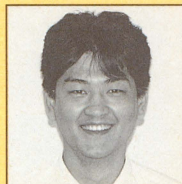
## 「3歩進んで2歩下がるの巻」

●別冊宝島『このゲームがすごい!　プレイステーション編』で、大木凡人氏に『海腹川背・旬』をイチ押しソフトとして取り上げていただいた……。うれしい限りである!!
よっ!　凡ちゃん!!　『目撃ドキュン』毎回見ますぜ!!

●『海腹川背・旬』といえばエクシングにガレージキットの版権申請が結構きているんだそうな。残念なことに権利関係がクリアでないらしく、不許可であるらしい……悲しい。
ガレージキット作ってくれたみんなホントありがとネ!!
誰か権利をクリアにしろ～!!　ワシャ、ガレージキット欲しいんじゃい!!
『ポヤッチオ』の版権はクリアなので、これにこりず安心して作ってネ。

●『ポヤッチオ』といえば発売日がのびて、まさにドキドキ!!
タイトルどおりのゲームになってもーたのだ(笑)。
こんなことになるなら『どきどきポヤッチオ』ではなくて、『楽勝ポヤッチオ』とか『朝飯前だよポヤッチオ』にしておけばよかったか？　しゃれならんでホンマ……。
でもゲームはとってもいい感じ!!　発売日は裏切ったが期待は裏切らないのだぁ!!　今はただゴメンなさい……。トホホ。





# 汚い？、臭い？、でも造る物は美しい。ん？

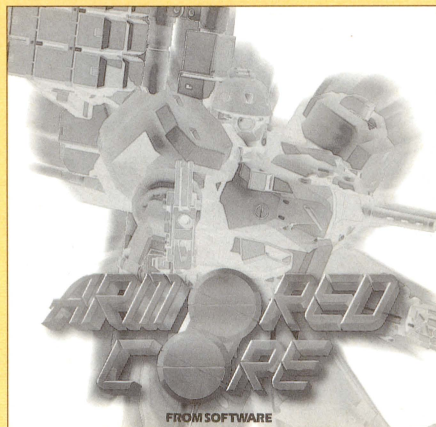
唐澤靖宜
（からさわ・やすよし）

眠い、とにかく眠い、すげー眠い。コラムという物を生まれて初めて書くので、どのような物を書いていいのかわからず、その上このコラムの締切がマスターアップの2日前ということもあり、訳のわからない物になってしまいそうなので、先にお詫びしておきます。

1番最初に書きましたが、いまとても眠いです。この前布団でちゃんと寝たのはいったいいつのことだろうか。運良く家に帰っても、風呂に入り、ビールでも飲んでしまうとそのまま意識を失い、目が覚めたらすぐ着替え、会社に向かう。土日も祭日も関係ない。遊びにも行けない。家族も冷たい。うちの娘（1歳6ヵ月）なんか、たまに遊びに来るおじちゃん程度にしか思ってないらしい。実家に帰れば、そんな仕事辞めてまともな仕事をしろと言われるし、友達はいなくなるし、携帯電話も自宅と会社しかかけたことない、髭ぼーぼーで汚らしいし、動物臭いし、なんでこんなつらい思いしてまで仕事しなきゃなんねーんだ!! って言わせてるのはすべて眠気のせいです。

それにしても今回の『アーマード・コア』は長かったような気がする。思えば、昨年のPS・EXPOで初めて世間の皆様にお披露目してから約半年以上、毎日ではないがほぼ同じような生活をしている。『キングス・フィールド』のときも殺人的に忙しかったが、期間が短かったためだろうかそれほどきつかった覚えはない（『キングス・フィールド1』のときは別の意味でつらかったが……）。まあ、あのときはグラフィック、いまはプロデューサーという立場の違いもあるが、気が付けば何故か子供がふたりになっているし、プロデューサーの離婚率50パーセント以上というのもうなずいてしまう今日この頃です（それでいいのかな？）。

ところで、『時にはデジタルなお話を……』ということですが、いままでゲームを作っていて、デジタルという言葉を使ったことがありません。意味は知っているはずですが、使い所を知らないので、うまく使いこなせないのだと思います。たとえばデザインなんかは、"なんか変"だからボツだとか、"もうちょっとさっぱりとした感じ"とか、すごくアナログ的な表現しかしてません。ひどいときなんかは、"造られてから200年くらいたったような壁"などといった、本人もよくわからない注文をしてます。



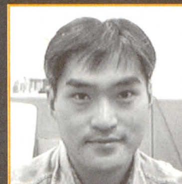
© 1997 From Softoware,Inc.

プログラマーに対してもこんな調子で説明しているにも関わらず、ちゃんとできてしまうのですごいなと、素直に関心してしまいます。

最後に、『アーマード・コア』に関してなにかありましたら、私あてにお手紙ください。返事は書けないかもしれませんが、必ず読みますのでよろしくお願いします。

では、また機会がありましたら……。

PROFILE
前シリーズ『キングスフィールド』ではグラフィックを担当。現在は『アーマード・コア』のプロデューサーとして同ソフトの制作に携わる。プライベートでは2児のパパとしてがんばる、身長約2mのナイスガイ。



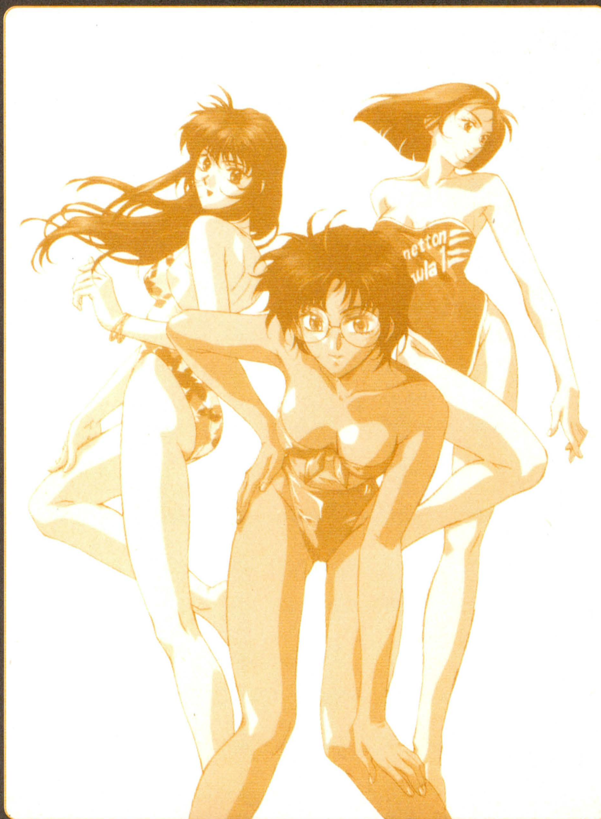
# to be continued……

亀井 毅
（かめい・たけし）

「ヤッホー。元気にしてた？」机の端末のビジュアルフォンから突然懐かしい声がした。きっと代歩だ。「今度の日曜ヒマ？　由香と恵壬の3人で海へ行くんだけど、あなたも来ない？」彼女を確認する間もなく次の質問が浴びせられる。こちらの反射的な相づちに満足したらしく、「じゃあ決まり！　詳しいことはまた明日ね」。彼女は、言いたいことだけ言って切ってしまった。ふとカレンダーに目をやると、先約があったことに気がつく。しまった！　あわてて代歩に連絡を取ってみたが、すでに留守番電話になっていた。そういえば、もう1年になるのか。少し落ち着きを取り戻しながら、去年の代歩たちとの出会いを思い出していた。いま、彼女たちはどんな風になっているだろう。あれこれと思い巡らしているうちに、「相変わらず元気そうだね」のひとことでも言えばよかったかなと、さっきのビジュアルフォンに少し後悔を感じた。

思い出したように再び代歩のビジュアルフォンにアクセスしてみる。彼女はまだ戻ってきてないようだ。次は思い切って由香にアクセスしてみる。「あ、お久しぶり。いまね、君の話をしてたんだ。代歩ったらいつの間にか水着、新調してるんだよ」。「ちょっと何よ。由香も新しいの買ったくせに」。「また、ふたりともやめなさいよ」。どうやら彼女の家に3人が集合しているようだと状況が把握できた。彼女たちの変わらない無邪気なやりとりを見ているとなぜかひと安心。肝心の話もいつのまにかどうでもよくなっていた。

よし、決めた！　彼女たちと海に行こう。あの海で彼女たちを追いかけよう。これからもずっと……。


© 1996 PIONEER LDC、INC.ALL RIGHTS RESERVED.

PROFILE
パイオニアLDC『NOëL』プロデューサー。あれから1年が経とうとしている現在、『NOëL2（仮）』の制作に没頭する毎日を送っている。来月号からのこのコーナーも『NOëL2』になります。楽しみに待って下さい。

PROFILE

演出家。ゲーム版『攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～』ムービーパート監督。代表作は劇場映画『老人Z』やOAV『ジョジョの奇妙な冒険』、『ゴールデンボーイ』など。最終学歴、武蔵境自動車教習所卒。ホモではない。




# 久々の正統派 デジタルな話だと思いねぇ

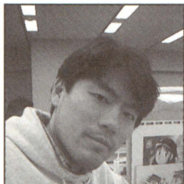
## 北久保弘之
（きたくぼ・ひろゆき）

もうすぐプレステ版GAME『攻殻機動隊』発売である。長かったのぅ。丁度、去年の今頃は、GAME中で使用されるムービーパート（アニメ画面の事ね）の制作が、本格的に転がり始めた頃である。何しろ、GAME用のアニメを作るのも初めて、全てデジタルでアニメを作るのも初めてだ。チェリー・ボーイである。勝手が分からず、大混乱の半年間だった事を思い出す。当時、1番戸惑ったのは、GAME機本体の映像処理速度の問題である。今回『攻殻』の仕事を受けるに当たって、参考の為、いくつかGAMEのオープニング・ムービー・アニメを観たのだが、この時、映像の動きがやけにギクシャクするのが気になった。皆さんよくご存知の通り、FILM映像は1秒間に24枚の画像を切り替えながら表示する。ところがテレビ、VIDEOの映像は秒30枚である。当然ズレが生じる訳だが、これは通常のVIDEO映像のバヤイ、気にならない様に上手く変換されているので事実上問題無い。モンダイは、GAME機の記録画像の表示速度が、秒間15枚が限界だという事だ。秒間24枚で作った映像を秒30枚に変換した後、さらに秒15枚にする訳だ。そりゃもーガタガタにズレまくるハズである。アニメーションの(注：映像の、では無い)クオリティーを左右する要素は、大きく分けて3つある。絵と動きとタイミングである。タイミングとは、特定の絵が画面に表示される時間の事だ。時間と言っても、その間隔は0.05秒にも満たない恐ろしくビミョウな世界なのだ。「この世でいちばん肝心なのは素敵なタイミング」と故、坂本九も唄っていた通り、ワシらタイミングには結構シノギ削ってるんだモンネ。今回の仕事は、最初っからVIDEO映像用に秒30枚で制作されているので、FILMで作られた映像に比べれば醜いズレは生じないが、それでも少し気を抜くと動きがギクシャクする。GAME機で出力された時に見劣りせずに、なおかつ秒30枚のVIDEO映像で観ても不自然さを感じさせないタイミング、と言うのが今回の仕事で俺達がクリアしなければならないハードルの一つであった。一般の方々には全っ然カンケーの無い、アニメ屋さんの愚痴みたいな話になったが、なんせ10分足らずの映像に半年の時間とン千万の予算を掛けて（しかもその殆どは1分50秒のオープニングに費やされた）作った力技の映像だ。おかげで死に掛けたが、その分ガッツは入っている。どうか皆の衆、ゲップが出るまで楽しんでくれ。




PROFILE

『トゥルー・ラブストーリー』のプロデューサー。現在『トゥルー・ラブ2（仮称）』の制作に加え、『RADIOトゥルー・ラブストーリー』のドラマ収録がはいりメチャメチャ忙しい。こんな暮らしがずっと続くのか？



# あっけらかん娘の 太陽の笑顔

## 文：杉山一郎
（すぎやま・いちろう）

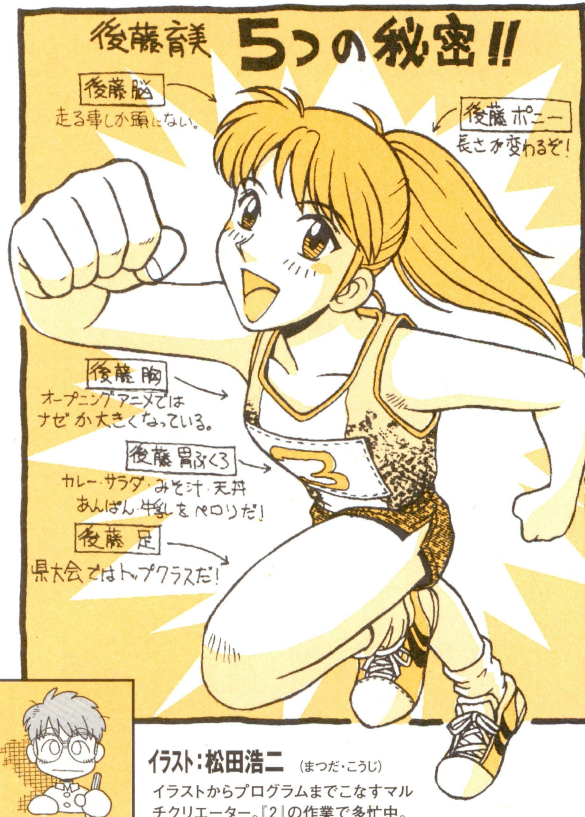
前々から話してるけど、ボクは由梨香嬢イチオシだ。……けど、実際に『トゥルー・ラブストーリー』に出てくる女の子と高校時代に出会ったとしたら、惚れるのは後藤育美ちゃんだろう。

先月、弥生ちゃんにメロメロだとか、綾音ちゃんの「そうなんだ……」に弱いとか言った挙げ句に、今月、惚れるのは育美ちゃんときたら、毎月このコラムを読んでくれてる熱心なトゥルラーのキミは、ボクのことをとんでもない浮気者と思ってしまうだろう。……すまん。けどボクは、育美ちゃんの"あっけらかん"としたところに弱いのだ。

育美ちゃんの笑顔はとても明るい。綾音ちゃんみたいに瞳ウルウル系ではない。太陽みたいな笑顔だ。いっしょに帰ろうと誘っても「もの好きなヤツだなぁ」と笑われる。……う～ん惹かれる。けど、口説きはしないだろう。フラれるのがオチだからだ。本来、高校時代に恋愛をするタイプの子ではないと思う。3年間グラウンドで走り続けて、刻んだタイムのひとつひとつが育美ちゃんの10代の思い出になるんじゃないかな。

あと、ポニーテールも育美ちゃんの魅力のひとつ。あれって学生時代はよく見かけたんだけど、サラリーマンになると途端に姿を消した。子供っぽく見えるからね、OLには向かない髪型かも。10代のポニーテール好きの人は、今のうちによく満喫しておくように。その幸せは今だけだぜ！

……そういや、ちょっと前に発表した『トゥルー・ラブストーリー2（仮称）』のニューキャラもポニーテールだな。……ま、この話題はそのうちね。




イラスト：松田浩二 （まつだ・こうじ）

イラストからプログラムまでこなすマルチクリエーター。『2』の作業で多忙中。

PROFILE

福田正和・超高校級頭脳集団・株式会社ズームのグラフィックデザイナー。ズームのゲームすべてにちょっかいをだす。バイク通勤フリーク。私生活と引き換えに、全力で『ZD2』を完成。どうぞよろしくお願いします。







PROFILE

佐藤明・明日を見つめる人間企業・株式会社ズームの代表取締役社長。ズームのゲームをすべて取り仕切る。パソコンセッティングフリーク。最近、タバコをやめようかとタバコをいっぱい吸いながら真剣に考えている。




# 音をプログラムするということ

## hyu(ZUNTATA)

ズンタタ

これを読んでいる皆さんは、ゲーム開発にサウンドプログラマーというポジションがあるのをご存知でしょうか。

高性能なゲーム機が次々と発売されていくなかで、いままでにないハイクオリティーなゲームをコンスタントに開発し続けていくためには、人数を増やし、作業の分担を行なう必要があります。

そんな開発スタッフのなかで、ゲームのBGMや効果音が、効率よく機能的に発音されるためのプログラムを作るのが、サウンドプログラマーのお仕事です。

タイマー制御とか、効果音割り込み処理とか、DSPエフェクトといった読んだだけでアタマが痛くなってしまいそうな技術的なお話もたくさんあるのですが、それをこの場でしても仕方がないので、今回は観念的なことについて語ってみようかと思います。

とにもかくにもひとつだけ言えるのは、"サウンドプログラムがおチープなせいで、コンポーザーさんが要求してきた音が出せない"などといった状況が発生してはならないということです。そのためには、ハードウェアのサウンド部分を骨の髄までしゃぶり尽くせるような環境を構築しなければなりません。

特にわがZUNTATAのコンポーザーさんたちは、凝り性な人ばかりなので、ゲームが変わる度にこちらが想像もしていないような仕様を平気で要求してきたりします(トホホ)。

それでもゲームをおもしろいものにしたいという思いは、私も含めてメンバー全員が共通して持っているものなので、その要求に答えるべく新しい機能を追加してみたり、はたまた1から作り直してみたりと苦労が絶えることはありません。また音色・音程・音量といったさまざまな音の構成要素を合成して最終的にアンプから出力するプログラムそのものを作るわけですから、自由度が高いぶん"バグ"というリスクも常につきまといます。

ときには耳をつんざくような高音がスピーカから出て止まらなくなってしまったり、はたまたまったく音が鳴らなくなってしまったり、しまいにはゲーム機が煙を吹くというアクシデントにまで発展してしまうことすらあります(もっとも、これがこのお仕事の醍醐味でもあるのですが……)。

そうやって試行錯誤の末に完成された環境を駆使して、コンポーザーさんが作った音が「この音は本当に私の作ったプログラムで鳴っているだろうか？」と自分の耳を疑ってしまう程、素晴らしいものだったりしたときには、「無理をして新しいことにチャレンジした甲斐があったなぁ」とつくづく自分に感心してしまいます(自画自賛)。

普通のミュージシャンなら一般に市販されている機材をいじくり倒して、それでも自分がほしい音に出会えなかったら、何らかの妥協策を講じることになってしまいますが、ゲームサウンドの場合、このサウンドプログラマーのバックアップがあるおかげで音に対する選択の幅を、かなり広く持つことができるのです。出したい音を出せる機材がないのなら、出るシステムを開発してしまえばよいのです。

デジタルという世界が無限の可能性を秘めている限り、サウンドプログラマーの挑戦が終わることはありません。無数に散らばっているいろいろな音の可能性を手中に収めて、夢で聞いた音を現実のものにするためにね。

●ZUNTATA ニューリリースCD
6/21　メタルブラック ～ザ・ファースト～
7/21　ダライアス外伝 ～ザ・ラストキッス～

PROFILE

ZUNTATA(ズンタタ)：タイトーサウンド開発チームの総称。
hyu：音に関するプログラミングを担当。毒音波恐怖症。



PROFILE

11月2日生まれ。青森県出身。血液型B型。ゲーム会社プロデューサーを経て作家となり、この2月、ノベル・コミック・ゲームの企画会社・有限会社P-セッションを設立。趣味は温泉旅行とお酒。

# 『トゥルー・ラブストーリー』を熱く語ってしまった日のこと

## 南原順
(なんばら・じゅん)

今回から友人のカットが毎回交替で入ります。1回目は、この号が出る頃に書店に並んでいる、私の新作小説『探偵更紗事件帖　竜馬の陰謀』(ビクターブックス)のイラストの立木大和氏です。上がヒロイン更紗嬢で、下は警視庁の誇る名探偵森山嬢。さぁ、本屋にGOだ！(笑)。

で、本題ですが、5月3日、江古田で開かれた『トゥルー・ラブを熱く語る会』のお話。メンバーは『ゼオライマー』や東映特撮物なんかを手がけているメカデザイナー森木氏、『レイアース2』作画監督や『アイドルプロジェクト』でおなじみの斎藤氏、某耽美小説編集者の西村氏、それに某アニメ制作会社の椰木氏に私を加えた5人。いずれもトゥルー・ラブに萌え萌えでは業界では追随を許さないという熱きハートの持ち主(笑)。

まずは肩ならしに喫茶店で30分ほど互いの青空高校転校体験を語った後に、あらぶる魂を鎮めるために4時間カラオケを熱唱。アカペラで『トゥルー・ラブストーリー』の合唱の後、5人は居酒屋に移り、トゥルーでラブなストーリーへのはまりぐあいを語りあうのです。

しかし、みんなスゴイ。ラジオは録音しながら毎週聞いているし、公式FCには申し込んでいるし、CDも攻略本も買っているのはあたりまえ。ポスタードリームも全種類集めるべく稼ぎをつぎ込んでいたり、パソコン通信をチェックしたり同人誌を買ったり、某PCエンジンソフトまで持っていたり、熱い、熱すぎるぞ。なんて他人事みたく言ってますが、自分もそのひとりなんすけどね。

で、話していて、思い出したのが手塚治虫の漫画『ザ・クレーター』のエピソードのひとつで、さえない少年が見つけた時間の流れを支配する川の話。それを逆に泳ぐことで過去に戻れることを発見した彼が、何度も学園のアイドルに愛の告白をやりなおすっていうシーンです。

うーん、私らがトゥルー・ラブに託しているのは、まさしくこの部分じゃなぁ、青春のやりなおしじゃなぁと高尚なことを感じつつ、やれ、校門前の本多さんの待ちぶせが怖いとか、のぞみに「一緒に帰ってもつまんない」と言われ傷ついたとか居酒屋を2軒ハシゴして7時間に渡って熱い語りは続いたのでした。

結局、次の語る会の開催と夏コミで同人誌を作る野望を誓って解散したのは午前3時。うーん、ここまで熱くなって私たち大丈夫なの？

それにしても、ゲームショウでトゥルー・ラブのうちわを貰えなかったのは、いまだに無念ぢゃ。




PROFILE

『ファイナルロマンス2&R』でキャラデザ作監、『ボイスパラダイス』、『フォトジェニック』のキャラデザなど、ゲームメディア中心に活躍中のイラストレーター。現在、複数ある新プロジェクトに向けて準備中。




# 耽美な世界が好き！

## すぎやま現象
(すぎやま・げんしょう)

ずっと昔、僕が落書きを始めたころに描いていたのは、『ブラック・ジャック』や『キャプテンハーロック』などのアウトローな男キャラだったのを記憶しています。少年ごころにもそういったキャラクターの持つ生き方や耽美なカッコよさ、男くささに憧れていたのだと思います。

そういったきっかけもあって当時、ひたすらに美しく凄味のある、カッコよいキャラクターの活躍に酔いしれるのが好きで、より耽美世界が花開いていた少女コミックを、読んでいました。

アニメでも『ベルサイユのばら』や『エースをねらえ！』にはまったりもしました。

最近はそんな耽美時空に巻き込んでくれる作品が少ないので、機会があればゲームメディアで耽美な男の世界を描いたものをつくってみたいと思う今日このごろです。

# P.S.アイラブユー 本舗

こんちは。すっかり夏っすね。とか書くと、なんとなくカラっとしたドピーカンを思い浮かべますが、これが"こんちは。蒸し暑いっすね"とかやっちゃうと、なんだかジットリしてくるよーな気がするから不思議ですな。てっぷれのスタッフは、早くもグッタリしてるよーなんで、ほっといて1通目いきましょ。

『がんばれ森川君2号』がほしいと父に言ったら、「父さんも2号がほしい……」と、遠くを見ながら言っていた。

(大阪府・谷野雅史・18才)

なかなかゴーカイな父上ですな。でも、このおたより載っけちゃって大丈夫なんだろかと気になりつつも、おもしろいからいいやってんで、てっぷれは載っけてしまうのだった。相変わらず悪党ぅ〜。

パンドラプロジェクトとコンビニの割子そばにはまっています。

(兵庫県・電脳オカン・28才)

読者ちゃんのおたよりをいつも深読みするてっぷれは、パンドラとそばのふたつの関連性について48時間と5分31秒ほど考え込んでしまった。でも、じつは文面そのままなんだよな。なんかおれ、バカみたいじゃん……。

バカばっか!!

(愛知県・TYLIB・28才)

あ、やっぱり……。

アダルトコーナーを期待してます!!

(兵庫県・ゲームおやじ・27才)

18禁的エッチなのがアダルトなのか、それともオトナな感じの渋いのがアダルトなのか、判断が難しいとこだけど、エッチっぽいのをお望みだとしたらチトきびしーなりよ。そこでアダルトなゲームおやじには、ぜひアダルトな美少女CD-ROMマガジン『TECH GIAN』もお求めいただきたい。満足させますってば。むふ……。

## 今月の4コマまんが




広島県　中島ボンバーノ




東京都　かせきらいたぁ




大阪府　恋愛番長

最近、世のなかうまくいかないもんだと"再び"実感させられて、ブルー&遠い目です……。そんな世のなかでも、てっぷれ編集者の皆さんはガムバってくださいネ。

(北海道・藤原良・16才)

あたたかいお言葉に感謝感激っす。人間ずーっとブルーになりっぱなしなんてこた絶対ないから、だいじょーぶ。てっぷれもがんばるから、藤原ちゃんもくじけずにガンバレ!!

今回、初めて買った。体験版はもちろん、内容もおもしろかったです。どうか載せてください。ちなみにコメントを書いているあなたはだれですか? 教えてください。

(山形県・ほたて・14才)

てっぷれ読んで楽しんでいただければ幸いっすよ。ちなみにあちしはですね……あ、電話だ。

星野のヤツがダビスタ返してくれません。

(千葉県・キャプテンEO・18才)

星野ぉ、おもしろくってやめられないのはわかるけどさ、ダビスタ返して

## 本舗 TECHプレイステーション スタッフ名鑑⑤



'97年TECHプレイステーション編集者

### 渡辺敏男

コラム系記事や3Dシューティングツクール特別講座などを担当。ぼぉーっとしているように見えて、じつはきっちりスケジューリングしてお仕事してるあたりはあなどれないが、ほんとにぼぉーっとしているときもあり、なかなかスリリングだ。以前、レース鳩雑誌の編集者だったことは極秘である。くるっぽ。

やれよぉ。もうすぐPS版も出るからさ、そっち買えばいいじゃん。なっ、なっ(思いっきり営業モード)。

やっちゃってください。
(香川県・川口詳司・18才)

やってやるぜ!!
(山形県・池田政樹・24才)

ありゃ、終わっちった……。

最近、妹に壊れてると言われました。金ほしい28才、兄。
(神奈川県・るふぃ〜ラブ・28才)

直りそうですか?

うちの夫、仕事以外は1日中テレビゲーム夜中までするんです。なんとか言ってやってください。
(高知県・アイアイハート・33才)

「もしもしぃ。ふんふん、ほぉほぉ。夜中までゲームってのもねぇ。ん〜そりゃ奥さんも大変だぁ。あ、いまだんなさんいるの? いる。じゃ、ちょっと代わってくださいよぉ。もしもしぃ、だんなさん? どーもはじめまして〜。なんか奥さんから話聞いてるんだけどぉ、夜中までゲームって、ほかにやることあるんじゃないのぉ!?(スタジオ大爆笑)とか、こんな感じでどーすか、奥さん。

ゲームばかりしているので、親にPSを隠されてしまいます。PS探知機があるとありがたいのう。
(福島県・ビビンバクッパ・13才)

キミがいないときに本体を隠されちゃうんだから、解決策はいなくならんこと。メシも食わず、トイレもいかず、仙人のようにただひたすらゲームしまくればオーケーだ。ただし、ホントに仙人になったり、即身仏になったり、ゲームの鉄人になっちゃったりする危険性がある。てっぷれは責任持たんので、覚悟して本作戦を実行していただきたい。

隔週刊にはしないんですか?
(北海道・キングザウルスⅢ世・21才)

おそらく、仙人級パワーを持つ編集者があと10人ぐらいは必要だけど、用意してくれちゃったりする?

週刊化できないものか?
(石川県・細沼友裕・17才)

考え直していただけないものか?

え、いよいよ日刊? やったー!!
(東京都・おれは買うぜ・22才)

うれしいんだけど、てっぷれは依然として超人手不足なのであった……。よし、おれがわたしがなんとかしてあげちゃおうという頼もしい読者ちゃんのあなたは、すぐ履歴書を送れ。いや送ってください、頼みます(泣)。

バイト募集してるんですね、私じゃだめですか?
(東京都・谷口冴子・18才)

さすがにアンケートはがきのこの文面だけじゃ、判断できんす。正式なご応募お待ちしとります(マジ)。

うおー、てっぷれで働きたいぜ。いまは16だけど、18になったら応募するんで頼みますです。
(埼玉県・はたらくおっさん・16才)

うおー、キミも18才になったら履歴書だぜ。それまでは己を磨くんだぜ。

私もスタッフになりたいです。……でも遠いので行けません。いいなぁ、東京の人は。
(岡山県・kyo・23才)

だいじょぶだいじょぶ。東京に来ちゃえば、キミも東京の人。スタッフにも採用決定してからこっち来た人、けっこういるなりよ。てなわけで、てっぷれスタッフとバカ、じゃなかったお仕事したいというナイスな読者ちゃんは、125ページをよく読んで応募しよー。待ってるっす。

## てっぷれリポート

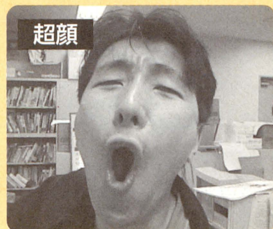
やっぱ、ほれ、あれですよ。おばかちゃんばっかりっつーか。なんでこーてっぷれ編集部には、困った人や人困らせる人や、人に困らせられる人や、持ち主のマネして人困らせる機械が多いんでしょ。ぬぬー、こまっち。

そんなわけで今回は、エントロピーのごとく増大する、てっぷれの困ったちゃん現象をリポートだ。こうして見ると、なんかシロート丸出しっつーか、プロっぽくないっつーか、アマチュアじゃんみたいな感じ280パーセントですが、読者ちゃんも大あきれな感じ560パーセントぐらいすか? でも、これからもこーゆうぱかなとこは直んないのでガマンしよーねっ。

### リポートその1 編集者の原稿から発見された、ワープロちゃんのささいな変換ミスを大公開!!

#### ●超時間プレー(ホントは長時間プレー)

だいたい使ってるやつがいつも「チョーチョー」言ってっから、使われるワープロちゃんまで原稿を"超"にしちゃうんだよ。決してなにやら怪しげなプレーのことじゃないんで、読者ちゃんは勝手にモヤモヤ想像した挙げ句に実践しちゃったりして、腰など痛めぬよう超注意だ。




⬅だから、「ちょーちょー」言ってんなっての。たのむよホント。

#### ●2人同じプレー(ホントはふたり同時プレー)




➡こんな感じかもしんないけど、どーすか?

「ほら、画面分割対戦とかあるじゃないすか? ワープロちゃんもたまーにイキなギャグを炸裂させるんすよねー」。てゆーか、担当編集者のあんたは原稿をちゃんと見直して持ってこいってゆーか。ワープロちゃんのせいにすんなってゆーか……。ちょっと聞いてる?

### リポートその2 夜、ひとりでトイレに行けなくなる……てっぷれ超常現象

#### ●編集部に火星人現わる!!

6月10日の午前1時ごろ、編集部で目撃された。写真からは、球状の頭部に奇怪なアンテナらしきものが装着されているのがわかる。新手の火星人か!? 意を決した編集者が話しかけたが返事はなし。どーやらゲーム画面を撮影していて、それどころじゃなかったようだ。あんたも大変ね〜。



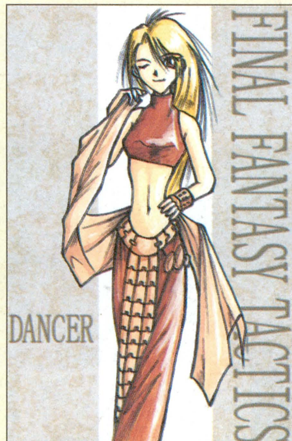

⬆パソコン用の卓上スピーカーをダンボールでつなげんのはアイデアもんかもしんないけど、お客さん来たらビックリするからさ……。領収書とっていいからヘッドホン買ってこいよ、石塚ぁ〜。

# 本舗 超美麗イラストコーナー(略してチョビイコ)

今回は"今月のプリクラ"をお休みしての増スペース。どうすか、読者ちゃんのあなたが投稿した作品は載ってますか？　みんなレベル高くてたまらんす。



広島県　まるきち



高知県　りょ。

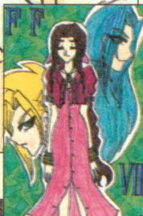


徳島県　ワンダホー



北海道　さいとう結々


愛媛県　近藤広実



大分県　みなと



福島県　神志名 渉


静岡県　辰美LOVE



茨城県　金成知樹

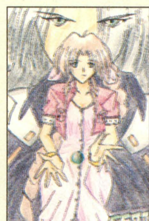


兵庫県　まいてい



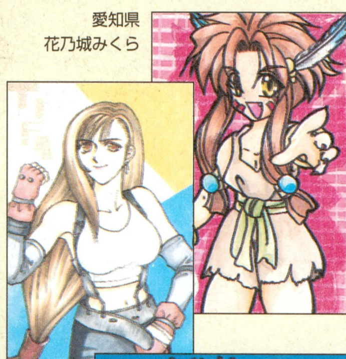
愛知県　酒井尋美


福島県　ＫＤＤ


神奈川県　如月 翔



福島県　シーマ


愛知県
花乃城みくら

静岡県
保津杉子

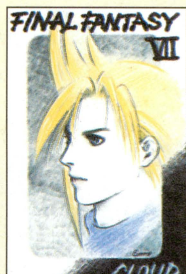

長崎県　米原 希



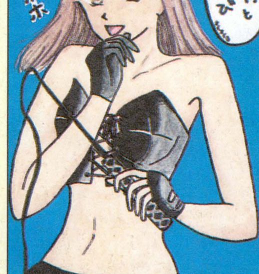
大阪府　F.F哲学



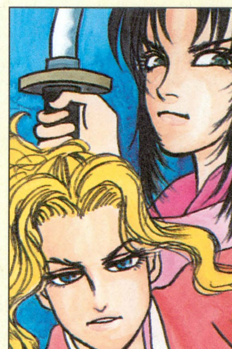
千葉県　花鳥風月



鹿児島県　Emmy

埼玉県　無等砂和


岡山県　マーヴルチョコ

## PS.アイラブユーへの投稿は…

文字ネタは、巻末についてるアンケートはがき裏の"お便りコーナー"に、ペンネームをそえて書いてくれればオーケー。美麗イラストは、たたみ20畳ぶんなどのとんでもないデカさでなければサイズは自由。封筒で送るときは、作品の裏にも郵便番号、住所、氏名、ペンネームも書いてね。

あて先
〒151-24 東京都 渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー
TECHプレイステーション編集部
「PS.アイラブユー」係 まで

夏の日差しの如き美少女探求コーナー[オトメノロマン]

# 乙女の浪漫

見目麗しき乙女たちの着用する衣服の生地さえも薄くなってきたこの頃、いかがお過ごしでしょうか。プレイステーションユーザーは、水着まで鑑賞しても良いことになっておりますので、この夏はぜひとも海へ!

## 今月のお題 錬金術士の卵、マルローネ嬢(通称マリー)とのつきあいかた



勇者が冒険して、魔王倒してハッピーエンド……ってのはもうたくさん! とばかりに登場した、新感覚RPG『マリーのアトリエ』。舞台はオーソドックスな剣と魔法のファンタジー世界ながらも、主人公の美少女マリーは、城塞都市ザールブルグに住む一介の道具屋さんという意表を突く設定。どんなに遠出しても往復20日間程度の範囲なので、大陸を股にかけるような大冒険などといったものからは程遠い。しかも旅の大抵の理由が、"街で引き受けたアイテム作成の依頼を果たすため、足りない材料を探しにいく"というものだから、もう肩の力抜けまくり。それなのに、なぜかおもしろい。そして、マリーを放っておけない可愛い存在と感ずるのは、なにもキャラデザイン(BY桜瀬琥姫)のせいだけではなさそうだ。今回はそのへんについて、じっくりと検証してみたい。

### 『マリーのアトリエ』はこんなゲーム

従来のRPGに登場する"道具屋"を営む少女マリーが主人公のファンタジーRPG。5年以内に究極のアイテムを作るため、日々いろいろな薬草などから薬を作ったり、時に危険な森や伝説の山に冒険の旅に出かけたりして、資金や原材料を得よう。



➡育成ゲームとしてのおもしろさも充実。

メ ガスト 価 5800円[税別] 発 発売中



### CHECK 1 マリーのパーソナリティ

プレーヤーの分身となるマリーは、王立魔術学校創立以来過去最低の成績保持者という以外はごく普通(?)の19歳の女の子。性格は明朗快活で、良くいえば楽天家、悪くいえば大雑把でそそっかしい。繊細なヒロイン像を期待していると肩透かしを食らうことになるが、コロコロ変化する表情や嫌味のない言動は、多くのプレーヤーに好感を与えるはずだ。特殊な卒業試験用とはいえ、自分の好きな錬金術を存分に研究できるアトリエを与えられたことに対して前向きに考えられる姿勢には、大いに見習いたい。




⬅街の人々との信頼が得られると、仕事の依頼も来るようになる。

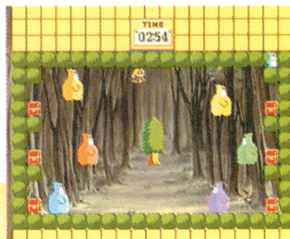



➡基本的には、隣人への愛にあふれた女の子なのだ。










『マリーのアトリエ』:©GUST CO., LTD. 1997 Illustration :桜瀬 琥姫

## CHECK 2 マリーの日常

マリーの卒業試験の合否は、工房開業から5年経過した時点で作成したアイテムの質によって問われる。すごいアイテムを作るには、マリー自身が錬金術士として成長し、文献や人々から情報を収集するのが前提条件だ。日々の作業自体は地味でも、その積み重ねが明日につながると信じてプレーするのが、プレーヤーの正しい在り方。




### 工房での作業

⬅工房では、アイテムの作成ができるほか、運営管理全般のコマンドが使用できる。また"道具屋"というふれこみ上、冒険者や街の人がアイテムを買い求めにくる場合もあるので、外出や作成作業のしすぎでせっかくの仕事のチャンスを逃さないように。

### ザールブルグの街の徘徊

➡酒場で仕事を得たり冒険者を雇ったり、アカデミーや城を覗いたりできる。時には意外な人物や情報に遭遇することも。






### 街の外に出かける

⬅アイテム作成のための材料を採取しに行くのが主な目的となる。その道中ではRPGさながらの戦闘シーンも発生するが、全滅してもゲームオーバーにならないなど、わりと気楽に臨めるぞ。

## CHECK 3 マリーの対人関係

こんなかわいい女の子が主人公だと、最近の傾向からして、美形の男性キャラとの恋愛話のひとつやふたつあるんじゃないかと期待(?)したくなるけど、その辺に関してはこのゲームは実にストイック。あくまでマリーは自転車操業の道具屋(なんでも屋?)として人々に接している。たとえ雇った冒険者が男性で、何日間も野営生活を送ったとしても、友好度は上がりこそすれ恋愛関係に発展するという描写はない。これは彼女の関心事が恋愛にない、あるいはそこまで気を回す精神的余裕がないことを表わしていると解釈できる。

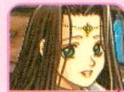



⬆世間知らずの王子とのかわいらしいラブ・ロマンスがあってもおかしくないのだが……?

[アカデミー]

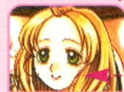

校長


先生


売店員


生徒

姉弟


生徒

親友

[城下町の住人]


酒場

親子






武器屋

[冒険者]









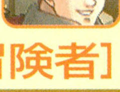












[王室]


国王


騎隊長


王子

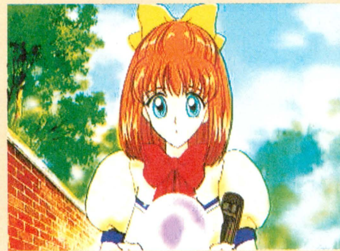
[妖精族]


妖精


長老



## プレーヤーと乙女の関係いろいろ



**◎タイプA・自己同一化**

ゲームが女の子中心で進行し、その方針を決定するのがプレーヤー自身、というタイプ。『アンジェリーク』などがこれに該当する。女の子との心的距離がもっとも近く、ともすれば女の子への愛情が自己愛に転じやすい。

**◎タイプB・仮面交際**

性格や外見、過去などが細かく設定されたストーリー上の"主人公"になりすまし、ある程度確立された人間関係のもと女の子と接していく……というタイプ。『エーベルージュ』、『同級生2』などがその代表。関係がドラマチックに展開しやすい反面、自分とかけ離れた人間関係を覗き見しているような後ろめたさが常に漂うのも事実だ。

**◎タイプC・生身の対話形式**

『ワンダープロジェクトJ2』などの、女の子がモニターの外側の存在のプレーヤーにダイレクトに話しかけてくるタイプ。今後の発展に期待。




## 結論 プレーヤーはマリーの良き"アニムス"たれ!

ユング派心理学では、男性のなかの女性性(感情や情緒を司る心的要素)をアニマといい、女性のなかの男性性(理論的思考、現実性などをつかさどる心的要素)をアニムスと呼んでいる。これらが男女それぞれの心のなかでバランス良く機能して、はじめて1個の人間としての成熟を迎えるのだ。

ゲームが始まった時点でのマリーは、言わば錬金術に漠然と憧れているだけの少女。そんな彼女に現実的な視野と行動性を与えることがプレーヤー(=アニムス)の役目であり、喜びにもつながるのだ。




『アンジェリーク Special 2』:©1997 KOEI CO., LTD.　『エーベルージュ』:©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1997

# 華咲ける新作ソフト紹介

数あれば良いというわけでもないのですが、コンスタントに見目麗しい乙女が活躍する新作ソフトが発表されるのは喜ばしい限りです。

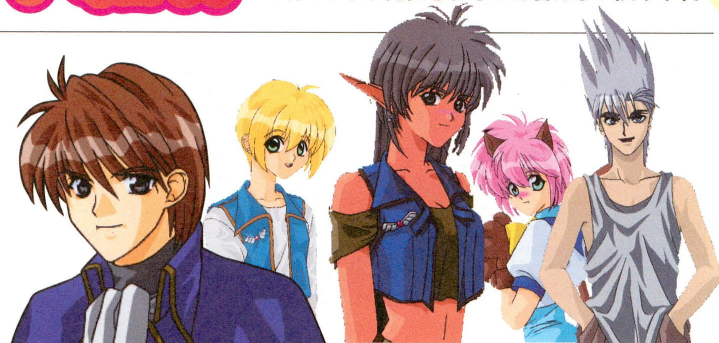
## 前作の5年後のアカデミーは再び大ピンチ

### Wizard's Harmony 2

メ アークシステムワークス　価 4900円[税別]　発 '97年夏発売予定

昨年春に発売されたファンタジー学園育成アドベンチャー『ウィザーズハーモニー』の続編が、満を持して登場する。種族や性別、性格の異なる16人のキャラのなかから5人を選び（主人公は固定）、1年間アカデミー（サークル）を無事存続させる……という基本的な内容は前作とほぼ同じ。登場キャラクターおよびキャラデザインが一新され、イベント&エンディングはともに大幅増量。プレー時間の手ごろさはそのままに、ウインドー切り替えなどのインターフェース面の向上も手伝って、よりなん度もプレーする価値アリの内容に仕上がっている。さらに、前作をプレーした人なら思わずニンマリする出会いも用意されているというから、楽しみだね。





主人公　シオン=シェルナーグ

⬅ゲーム開始時の唯一のアカデミー部員。性格は受動的だが立ち直りが早く、前向き。同志を募ってお荷物アカデミーの再建を図ろう。




➡休日の行動回数が増えるなど、きめ細かなシステム改良がされている。

今度のメンバーもクセ者揃い!?

## 男女兼用の異色恋愛シミュレーション

### 夢・色いろ　夢美が丘学園高等学校第33期生

メ フェザード　価 5800円[税別]　発 '97年夏発売予定

せっかくの高校3年間、結果よりもプロセスを徹底的に楽しんでみたい！　というコンセプトで制作された『夢・色いろ』。男性8人、女性9人の計17人(うち生徒13、教師4)のメインキャラとともに、あらゆるシチュエーションやイベントを楽しもう。健全な高校生なら、恋愛のチャンスはいつでもあるのが普通。在学中の出会い、付き合い、別れ、そして横恋慕に三角関係を、男女それぞれの立場で体験できるのが新鮮。このゲームのもうひとつの特徴は、現実の世界だけではなく、主人公の"夢"のなかで物語が展開していく点にある。メインキャラの、夢のなかで登場する姿と現実の姿の二面性やギャップも楽しめるのだ。




⬅登場する女性キャラクターはツブ揃い。キミはどの女の子と、どんなストーリーをエンジョイする？

今夜の夢に登場するのはどの女の子？




## 男女8人落ちものパズルで愛を語る？

### Stressless Lesson れすれす

メ マックスファイブ　価 4980円[税別]　発 発売中

落ちものパズルにクリアーポイント制を導入。さらにプレーヤーの技量にあわせて自動的に4段階に分岐するゲームレベルや、爽快感重視のシステムを採用し、誰でも"ストレスレス状態"でエンディングに辿りつける『れすれす』。プレーヤーは男女それぞれ4人のなかから主人公をひとり選び、そして告白したい相手をひとり選ぶ。ライバルを退けた末に意中の相手に想いを告げるわけだが、色良い返事が聞けるかは1戦ごとの成果次第、というわけだ。



⬅攻撃玉やストレス解消矢などが、試合をエキサイティングにする。4連鎖以上には特別なビジュアルを用意。



キミの恋心は成就するか？

対戦相手をすべて倒しても、必ずしもハッピーエンドにならないのが恋愛の奥深さ(？)。1番いい返事をもらうと、"その後のふたり"のミニストーリーが見られるのだ。






## PSソフトなら、この乙女!

ぽつぽつと集まりだした、PS乙女の人気投票。文章で熱い思いのたけを語ってもらうのもいいけど、右に紹介しているようなきれいなカラーイラスト込みだと、もっとイイ感じ。あなたもさっそくペンとカラーインクを手にとって、このコーナーをもっと華やかにしてみよう!




⬅埼玉県・風乃あん
ついにクイズにも恋愛路線の波が来たかと、当時は驚かされたもんだ。

➡埼玉県・山田正樹
『トゥルー・ラブストーリー』の南弥生ちゃんのステキな眺め。

### [レイジレーサー]
(ナムコ)より

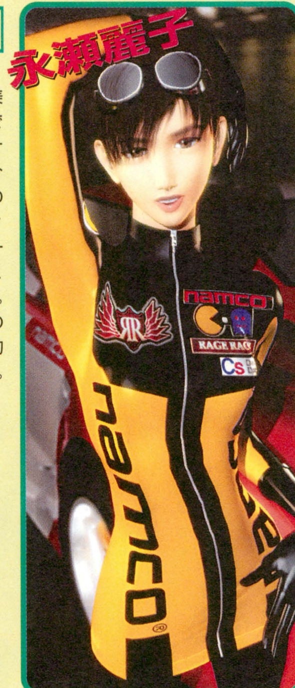
## 永瀬麗子

プレイステーションのポリゴン美少女業界(そんなのあるの?)でつねにトップクラスを維持しているナムコ。その現時点での最高傑作のひとつが、この永瀬麗子チャン。その現実離れした表情とナイスなボディ(身長165cm、体重48kg、スリーサイズは上から88cm、58cm、86cm)は、他の追随を許さない。これであとは『ダンシングアイ』のPS版でゲスト出演してくれれば文句ないッス(そんな移植話、ありません)。




⬅レースゲームに必要なもの……やっぱり美女か?

| | |
|---|---|
| 美貌 | ★★★★★ |
| お色気 | ★★★★ |
| マニア度 | ★★ |




## あるライターの呟きコラム 恋愛ゲーム徒然草

リバーヒルソフトの恋愛シミュレーション『リフレイン ラブ』は、移動できるスポットに"クラブ"があった。主人公の友人がそこでDJをやっているという、カラミだ。メインの登場人物の年齢が20代前半と、ほかの同ジャンルのタイトルに較べて少々高めだからこそ実現した設定ではあるが、実際によくブラリと酒を飲みに行ったりする私にとっては、ここに通いつめることがゲームの目標になった。たいした用事もないのに平日も足繁く通う。入るたびに所持金が1500円減るが、「青山にあるパイロン(実在するクラブ。週末は超混み)の入場料に較べれば安いものさ」とまるで意に介さなかった。友人が店に出ていない日は強制的に帰宅させられるのは大いに不満だったが、店内のコギャル(通称マイミー)と親しくなれるなど、かつてない充実感に包まれたプレーを楽しめた。しかしそれも束の間、秋口に友人のDJがケガで店に出なくなってからというもの、"行ってもしょうがない場所"として二度と入れなくなってしまったのだ。こっちはちっともそんなことないのに、ただ行くだけでいいのに……とつぶやいても後の祭り。エンディングでは告白しようと思った相手が国内にいないなど、おかげ(?)で以降のプレーは散々だった。特になにがあるわけでもないが、なんとなく漠然とした魅力があり、行けば行ったでそれなりに楽しみが見つかる……という空間としてのクラブを徹底的に描いてもらいたかった、と思っているユーザーは、ほかに何人くらいいるんでしょうかね(終)。




## 私の女性遍歴
## あのブルース・リーも惚れた(劇中だけど)、1970年代香港映画の華ノラ・ミャオ

TEXT BY 戸塚いいち

昨今のブルース・リーのリバイバルブームによって改めて注目されるのでは? と秘かに期待を寄せているのが、『ドラゴン 怒りの鉄拳』(1972年)『ドラゴンへの道』(同年)でヒロインを演じたノラ・ミャオ(苗可秀)だ。特に"おかっぱ&白カンフー服"という清楚な出で立ちで登場する前者は注目度が高い(ピンのような髪飾りが隠し味か?)。役どころは、リー演ずる功夫青年が師と仰ぐ武術家、霍元甲の愛娘。映画はいきなり霍元甲の葬儀シーンから始まる。死に目に遭えず、悲しみにくれるリーをいたわる彼女の姿が、リーのやんちゃなスネぶりとコントラストをなして、ここでいきなりグッとくる。その後も武術の稽古をするシーンあり、憎らしい日本人武術家の襲撃にあってブッ飛ばされるシーンありと見どころは豊富だが、ヤマ場はなんといっても、リーとのロマンチックなラブシーン。ふたりが将来を語り合った思い出の場所(現在はリーの野宿場所(笑))での、徐々に時間が長くなる3回連続のキスは"アチョー!"もんだぞ。ストⅡの春麗から延々と続いてきた対戦格闘ゲームの中国出身女性キャラ人気の源流、ここにありって感じなのだ。

## 編集後記&告知とか

●意外に女性読者からの反応も悪くないこのコーナー。他誌のいわゆる"ギャルゲーページ"とは少々趣を違えた構成が良いのだろうか?

●『ときめきメモリアル2』についての情報も少しずつだが発表され始めてきた。前作をプレーしてとても衝撃を受けたものとしては、まったく違う切り口のゲームを期待してしまうのだが……。

●PSゲームに登場する女の子のカラーイラストを大々的に募集する。同時に"PSソフトなら、この乙女!"という推薦文(150字未満)も募集中。キミのお気に入りのあのコについてのアツい想いを聞かせてほしい。採用者には素敵な粗品をプレゼント。

●『乙女人気投票』なるものも開催。好きなキャラクターの名前と、彼女が登場するプレステのソフト名のふたつを書いて送ってくれ。

**おたよりのあて先**

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
TECH PlayStation編集部
『乙女の浪漫』係

住所、氏名、年令、職業、電話番号の明記を忘れずに……。ペンネームもオーケー。みんなの投稿を待ってるぞ。

『Wizard's Harmony 2』:©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. 『夢・色いろ 夢美が丘学園高等学校第33期生』:©FEATHERED 1997 『Stressless Lesson れすれす』:©MAXFIVE 1997 LICENCED by COMPILE CORPORATION
『レイジレーサー』:©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED 『リフレイン ラブ』:©1997 Riverhillsoft Inc.

TECH PlayStation 8月号付録CD-ROM



PlayStation

SLPM 80117

©1997 ASCII Corporation.
©1997 DIGITAL WAVE INC.
FOR JAPAN ONLY
MADE IN JAPAN
NOT FOR SALE

NTSC J

COMPACT disc

## 自分だけのオリジナルライドギアを創ろう

# 雷弩機兵ガイブレイブ

㊋アクセラ Ⓙ3Dロボットアクションアクション RPG
㊗7月17日発売 ㊎5800円[税別] Ⓜ1ブロック使用

### さまざまなアクションを繰り広げろ

ゲームのオープニングから、最初のイベントまでをプレーできる。まず、研究所でキャラクターを選択。街では装備を整えたり、△ボタンでライドギアから降りて人から情報を聞いたりしよう。街の西口（左）から外に出ると、敵ライドギアがぞくぞくと出現。多彩なアクションでやっつけるのだ。

**キャラクターを選ぼう**

主人公キャラクターは、全部で4人。このなかからひとりを選択して出動だ。

**出撃準備**

装備は街で整えられる。

**✕ジャンプ**

ジャンプ中、さらに✕ボタンを押すと2段ジャンプになる。

**○メインウエポン攻撃**

肩に装備する特殊兵器。エネルギーを消費するので、残量に注意。

**□サブウエポン攻撃**

腕に装備する通常兵器。制限はないので、ガンガン撃ちまくろう。

**SELECT 全体攻撃**

画面にいる敵を一掃してくれる技。使用回数が限られているぞ。

**△シールド防御**

シールドを出して敵の攻撃を防ぐ。うまく使えばダメージが少なくなる。




●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

**[特殊動作]**

ひるみ……拳か格闘可能武器で3回連続攻撃を受けると行動不能になる。
つかみ……相手がひるんだ状態で拳か格闘可能武器で接触。←or→＋腕攻撃であいてを投げる。
持ち上げ……相手をつかんだ後、レバーニュートラル＋腕攻撃で相手を持ち上げる。そのまま移動可能。腕攻撃で相手を投げる。
空中投げ……相手をつかんだ後、×でジャンプしている間に腕攻撃。
ダッシュ……→→or←←、前方2回押し。ダッシュ中に反対方向2回押しでクイック反転。
ダッシュアタック……ダッシュ中に前方(→or←)＋腕攻撃でダッシュアタック。

## シリーズ最新作 ここに極まる

# マスター・オブ・モンスターズ ―暁の賢者達―

㊋東芝EMI Ⓙファンタジーシミュレーション ㊗7月17日発売予定 ㊎5800円[税別] Ⓜ使用

### どんどん召喚して、敵の軍団を圧倒しろ！

オリジナルマップ1面を収録。マスターはウォーロック。彼にモンスターを召喚させ、存分に戦わせよう。体験版では、進化・融合はできないけど、ゲームの雰囲気は十分に味わえるはず。モンスターが暴れまくり、剣と魔法が飛び交うファンタジーの世界を満喫しよう。




⬅動かすモンスターを選択。変色した範囲が移動可能。




⬅モンスターを呼び出すためのコマンド。

➡マスターの周り6カ所に、モンスターを召喚。




⬅敵モンスターに隣接すれば攻撃可能。

➡直接、間接、魔法の3種の攻撃方法がある。




●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]




⬅モンスターに直接影響を与えられる。




⬅スタートボタンでモンスターの名前変更。

**ゲームの進め方**

START → 召喚 → 攻撃 ― 移動

召喚、移動、攻撃の、3つのコマンドを組み合わせ、戦略を練り、戦いを進めていこう。

TECH PlayStation 1997.August

**1997.7 Monthly Menu**



㊋発売・販売元 Ⓙジャンル ㊗発売日 ㊎価格 Ⓜメモリーカード ㊍対応・その他

高校球児となって、夢の甲子園に出場だ!!

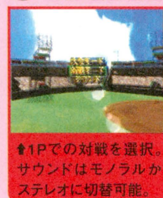
# 甲子園V

魔法株式会社　スポーツ
発売中　5800円[税別]　2ブロック使用

## 体験版は1回表の攻撃のみ!

野球部員たちを操作、育成して全国優勝を目ざすシリーズ第5弾。体験版は甲子園での1回表の攻撃をプレーできるぞ。学校はランダムで選択されるが、メンバー変更、攻撃時の操作は製品版と同じだ。照りつける日差し、声援、金属バットの"キーン"と当たる音などリアルに再現され、甲子園の雰囲気を満喫できる。

対戦モードでSTART



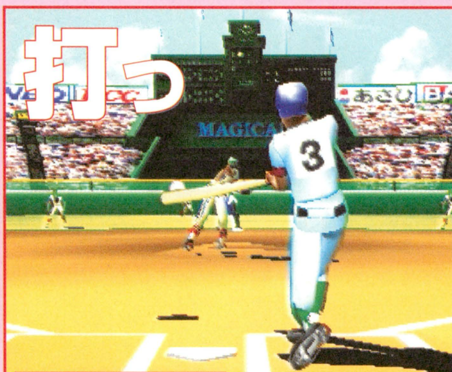
↑1Pでの対戦を選択。サウンドはモノラルかステレオに切替可能。

先発MEMBER決定!



↑体験版は攻撃のみ。でも、ここでポジション変更もできるのだ。

打つ




↑タイミングが勝負のバッティング。"キーン"音は5パターンある。

ヒット



↑外野に打球が飛ぶと、意外と長打になりやすい。ランニングホームランになることも。

得点




➡ホームランを打つと得点表示。でもなかなか打てないぞ。

盗塁




↑ピッチャーが足を上げたらすぐ押そう。成功率低いかも。

バント




↑打つときと同じようにタイミングよくボタンをプッシュ。

代打&代走




↑1回きりの攻撃だけど、チャンスなら積極的に交代だ。

How to controll




●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

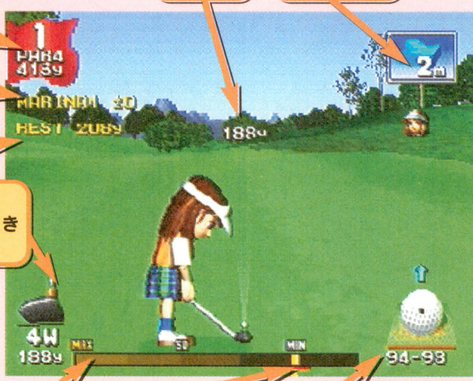
簡単操作なのに奥の深～いゴルフゲーム

# みんなのGOLF

ソニー・コンピュータエンタテインメント　スポーツ
7月17日発売予定　4800円[税別]　3ブロック

## 初心者も本格派もそろってコースへ飛び出そう!

ストロークプレー、マッチプレーをそれぞれ9コース、パットゴルフを3コースぶん遊べる体験版だ。ストロークプレー、パットゴルフは最大4人までのプレーが可能。スタート前に"みんなのゴルフ教室"がレベルに合わせて3つ用意されている。よく勉強してからプレーしよう。




## 基本は◎ボタンの3回押しだ

○ボタンを押すとパワーゲージが左に動き出す。飛距離(MAXを100パーセントとしてその割合で表示)を決めるためもう1度○ボタンを押す。ゲージが戻ってきて、MINのポイントでもう1度押すとインパクトする。MINからずれるとスライス/フックがかかるぞ。

### まずは状況判断

1. 残りの距離表示(REST○○ヤード)を見る。
2. ライ(地面)の影響度パーセントを確認。
3. 画面右下の芝生の状態と傾斜を見る。
4. 風向きを見る。R2ボタンで芝も飛ばせるぞ。

### 攻め方を考えよう

| | |
|---|---|
| START | マップ表示のON/OFF。選択中のクラブの飛距離が示される。 |
| (上下) | カメラ視点の上下。障害物で前が見にくいときはカメラをUP。 |
| ×△ | カメラ視点の前進後退。ピンが遠いときはカメラを前へ。 |
| ○ R2 | カメラ視点を元に戻す。再びプレーヤーの後ろからの視点になる。 |
| (左右) | 目標方向決定。風向きや障害物を考慮して方向を決定しよう。 |

### クラブの選択

| | |
|---|---|
| R1 L1 | R1で角度の浅いクラブ、L1で飛距離の出るクラブになる。MAXで打つのがいいとは限らないぞ。 |

さあ、ショットだ!

### グリーンに乗ったら

| | |
|---|---|
| R1 | 傾斜を確認。押すと高低表示が出る。もう1度押すと消える。 |
| □ | 飛距離を伸ばすパワーモードや、固定するアプローチモードに。 |
| ○ | ゲージのスタート。ココぞというタイミングで再び押すとショット! |

How to controll




●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

『雷弩機兵ガイブレイブ』:©1997 AXELA/AVIT Inc.『マスター・オブ・モンスターズ―暁の賢者達―』:©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI
『甲子園V』:©1997 魔法株式会社『みんなのGOLF』:©Sony Computer Entertainment Inc.

新感覚コミカルシミュレーション

# Angel Blade

メ オンデマンド　J コミカル・シミュレーション
発 7月3日発売　価 5800円[税別]　M 1～3ブロック使用

## 簡単操作で複雑な戦略

ストーリー導入部"第1話、飛び出せ青春！ 新入隊員初仕事"をプレーできる体験版だ。ゲームは物語を鑑賞するデジタルコミック部と、戦闘を行なうシミュレーション部で構成されている。レクチャーモードでは、新システムのアクションポイント(AP)、フォーメーションによる必殺技などを説明してくれるぞ。

コマンド選択ウインドウ




移動できる範囲は青
選択範囲、効果範囲は赤
ステータスをチェックだ
アイテム使用 タイリョ君A HPを回復 エーピンZ AP全快

攻撃コマンド ()は必要AC




通常攻撃だ(1)
銃を使った間接攻撃(2)
特殊の武器で攻撃(3)
自キャラと敵キャラが特定の配置で攻撃(3～)

START




⬆"AP"を消費しながら移動、攻撃などの各行動をとる。"AP"の値をチェックしながら行動しよう。

攻撃

⬆敵が攻撃範囲にいたら攻撃だ。目標との距離や味方との位置関係により、攻撃の種類が変わってくるぞ。




●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

幻想的な不思議感覚アドベンチャー

# シュレディンガーの猫

メ タカラ　J アドベンチャー
発 発売中　価 5800円[税別]　M 2ブロック使用

## 最初の異世界「予言者の島」を収録！

今回の体験版ではワールド1がまるまる遊べる。セーブとロードができないが、それ以外は製品版と同じだ。ゲームのコツは、こまめに視点を変えて周りをよく観察すること。人との会話の内容も、状況によって変わってくるから、地道に歩き回って情報収集しよう。最初にマップを確認するのも忘れずに。




⬅画面上に物や人が見えたら迷わず○ボタン。

➡アイテムを使ったり、設定を変えたいときに。




⬅×ボタンを押しながらだと速く移動できる。

➡武器を持っていれば攻撃できる。よく狙おう。






⬆向きを変えずに横に移動できる。うまく使えば時間の短縮になる。

⬅上下に視点を変える。落ちているアイテムやトラップを見逃さないように、特に足元をチェック。




●体験版の終了方法：タイトル画面で[EXIT]を選ぶ

戦闘ナシのRPGアドベンチャー

# MOON

メ アスキー　J Remix RPG Adventure
発 秋発売予定　価 価格未定　M 使用ブロック数未定

## ミニゲームは記憶力が試されるぞ！

この体験版では、"アダー"の家で、記憶力が試される3つの修行をプレーできる。まず『神さまポエム』。これはアダーの読み上げた文章と同じ文章を当てるもの。『神さまボイス』は、同じ声を出したアダーの分身を当てる修行。最後の『神さまフェイス』は、アダーと同じ顔の分身を当てるのだ。

これが体験版の修行だ！

神さまポエム



⬆わかりそうでわからない。難易度は中。

神さまボイス



⬆静かな場所でプレーしないと難しい。

神さまフェイス



⬆落ち着いてじっくり見れば結構簡単。



⬅ここはアダーの家。ゲームを始めるとこの家の左の道からスタートする。来た道を戻ったり、上の道を進んで行くとオープニング画面に戻るぞ。家のなかで修行開始だ。




●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

『Angel Blade』:©1997 On DiMand/Nippon ichi Software Inc.『シュレディンガーの猫』:©TAKARA CO.,LTD. 1997『MOON』:© 1997 LOVEDELIC © 1997 ASCII Corp.

# CD-ROM MOVIE

超美麗、超ド迫力のムービーを紹介するこのコーナー。今回も大作ぞろいで見ごたえ十分。こころゆくまで味わってくれ!!




TECH PlayStation 1997.August

1997.8 Movie Menu

サガ フロンティア
攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～
アインハンダー
ファイナルファンタジータクティクス
火星物語
英雄志願 -Gal Act Heroism-
スーパーブラックバスX
タイムクライシス+ガンコン

今年の夏最強の超期待RPG!!

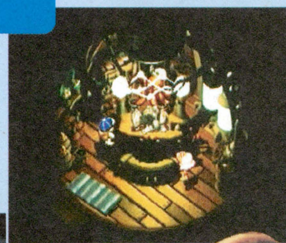
## サガ フロンティア

メ スクウェア　J RPG　発 7月11日発売　価 6800円[税別]　M 2ブロック使用

### 最高にイケてる連携バトルに大注目!!

スクウェアのもうひとつのシリーズRPG『サガ フロンティア』の超強力ムービー。怒涛の如く3分間にわたって大収録! 7人の主人公のうちのひとり"T260G"をメインに収録されているぞ。このムービーから壮大なストーリーの一部なりでも感じ取っていただければ幸いだ。

遊びたくて我慢できないヒトは『FFT』付属のサガ体験版をゲットするか、7月11日の発売日までイライラしながら待ちましょー。



⬆ロボT260Gの誕生シーン。ビビビっと修理されている様子!



⬆反射する太陽光が眩しい。美しいリージョンの数々。

➡まさに超炸裂しちゃってる華麗な連携バトル!

Look at MOVIE!

ムービーには、リージョン:シンロウの"王宮"やリージョン:ヨークランドの"ヨークタウン"(風車)のシーンなどが収められている。後半の戦闘シーンではウワサの"連携バトル"も炸裂し、見所超たくさんありマス!



重力を超越した3Dアクションシューティング

## 攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~

メ ソニー・コンピュータエンタテインメント　J 3Dアクションシューティング
発 7月17日発売予定　価 5800円[税別]　M 1～3ブロック使用

### 衝撃のアニメーションは見ごたえ200%!!

士郎正宗原作の近未来の電脳世界を"フチコマ"で疾走する3Dアクションシューティング。重力を克服したアクションと、流れるような平行移動が衝撃的だ。アニメーションパートは世界の最先端の技術を駆使したデジタル処理。海外のテクノアーティストたちが多数参加しているB.G.Mも、ゲームをさらに盛り立てている。一流のスタッフが贈る傑作に、感動すること間違いなしだ。

東京ゲームショウでのプロモ用ムービーだ!!



⬆歩行戦車"フチコマ"は壁だろうが天井だろうがどこにでも張りつく。



➡アニメーションパートは本誌でもおなじみの北久保氏が監督しているぞ。

Look at MOVIE!

4月に行なわれた東京ゲームショウで公開されたプロモーション用ムービーを収録。アニメーションパートだけでなく、ゲーム画面も織り交ぜた特別編集となっている。"フチコマ"の動きの斬新さは必見だ。



『サガ フロンティア』:© 1997スクウェア　イラストレーション/小林智美『攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～』:©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD

メ発売・販売元　Jジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他

スクウェアが放つ鮮烈シューティング!

# アインハンダー

メ スクウェア J シューティング 発 発売日未定 価 価格未定 M 使用ブロック数未定

## 独特の質感、光と影の演出が美しい!

話題の横スクロールシューティング『アインハンダー』のムービーだ。字幕なんかも入ってたりして、映画チックな雰囲気漂う凝りまくったものになっている。

今後も第2弾、第3弾ムービーが用意される予定とのことなので、これまた心して待っててちょうだいネ。


⬆急激にグリグリと視点が変わったりする。実際のゲームでも画面切り替えなしでさまざまな演出が盛り込まれるのだ。


⬅看板とかもぶっ壊しているトコに注目。


⬅敵の兵器を奪っちゃうシステムも一目瞭然。



### Look at MOVIE!

全ポリゴン製の強まったゲームシーンの迫力に驚いて頂きたい。ちなみにこのムービー、実は『FFT』付属のモノと、同じです〜。



キミは歴史の真実を見たか?

# ファイナルファンタジータクティクス

メ スクウェア J シミュレーションRPG 発 発売中 価 6800円[税別] M 1ブロック使用

## 美麗召喚魔法にシビレろ!

もうしこたま遊びまくってるヒトも多いかもしれませんが、きっちり収録させていただきました。『FFT』のムービーで〜す! ゲーム内容についてはとても濃いぃ感じの本誌特集を読んで頂くとして、こちらのムービーはあっさり仕上げのいいとこ満載ダイジェストとなってマス!

⬇ゲーム最初のマップでのイベントシーン。王女オヴェリアがさらわれていくシーン。





⬅深いテーマ性を持つストーリー。ドラマチックな演出に引き込まれる。

⬇グラフィックもさることながら、秀逸なBGMにも注目してほしい。



### Look at MOVIE!

製品版に入っている4本のオートデモ(立ち上げ後ほっとくとランダムで流れるムービー)のうちの1本をチョイスして収録したぞ。




ラジオ番組がRPGになった!

# 火星物語

メ アスキー J ライブ感覚バラエティRPG 発 今冬発売予定 価 価格未定 M 使用ブロック数未定

## ラジオのライブ感覚が味わえるのだ!

文化放送のラジオドラマが業界初のゲーム化を遂げた。元の番組でリスナーから採用した、話の展開や登場キャラクターをそのままゲームに。セリフにNGが出るイベントがあったりと、ラジオのノリを忠実に再現しているぞ。戦闘は画面の切り替えなしで始まるので、常に注意が必要だ。



⬅リスナーが参加したからか、焼肉食べ放題と庶民的な一面も。

⬅このタンクは、乗って動かせる。手に入れたらどんどん利用だ。


⬆通常のフィールド画面。ケンカの後、のんびり歩いているふたりだが……。


⬆洞窟のなかでの戦闘画面。敵が画面の外から侵入して、そのまま戦闘が始まるぞ。

画面切り替えなしの戦闘!

### Look at MOVIE!

このムービーには、戦闘が始まるまでの動きが収録されている。画面切り替えなしで始まる戦闘とはどんなものか、よくわかるぞ。




『アインハンダー』:©1997スクウェア『ファイナルファンタジータクティクス』:©1997スクウェア『火星物語』:©1997 広井王子/文化放送/アミューズ ©1997 ASCII/Japan Vistec

フリーシナリオ、マルチエンディングRPG

# 英雄志願 -Gal Act Heroism-

メ マイクロキャビン J RPG 発 秋発売予定
価 予価6800円[税別] M 1ブロック使用

## 冒険者養成学校で英雄を目ざせ!

冒険者養成学校に入学した3人の女の子が、ライバルと競いながら英雄を目ざすRPG。フリーシナリオ、フリーレベルアップなどのシステムにより、自由度の高いゲーム展開を楽しめるぞ。さらに、プレーした内容で最終結果が異なるマルチエンディングを採用しており、その数は全部で40種類以上。とても1度じゃ遊び尽くせない、壮大な物語なのだ。




↑イベント発生。依頼を受けるかどうかは、キミ次第だ!

➡経験をつめばレベルアップ。好きな能力を上昇できるぞ。

Look at MOVIE!

オープニングムービー。主人公4人と、ライバルたちの活発さが伝わってくる。あの"スタジオOX"が作成。製品版は、より綺麗な映像を見られるぞ。



フルポリゴンバスフィッシング

# スーパーブラックバスX

メ スターフィッシュデータ J フィッシングシミュレーションゲーム
発 7月中旬発売予定 価 5800円[税別] M 1ブロック使用

生態観察



⬆プライベートレイクでは、バスの生態観察ができる。

## 4つのトーナメントを制覇しろ!

ファイティングシーンはもちろん、湖全体がフルポリゴンで描かれており、バスフィッシングをリアルに再現している。ゲームモードは、トーナメントを制覇していく"スポーツプレイ"とプライベートレイクでバスを観察する"エコロジープレイ"が用意されている。プライベートレイクでは、バスの生態系をCGムービーで観察でき、バスの世界に近付けるのだ。




⬅水中シーンでは、バスの動きを間近に見ながらファイトができるのだ。

➡釣り上げたバスをウェイ・イン。いやでも緊張する瞬間だ。

Look at MOVIE!

美しいCGで描かれたバスの動きや、大物を釣り上げるまでを、ストーリー的に見せたムービー。ボート移動中の爽快感を味わってほしい。



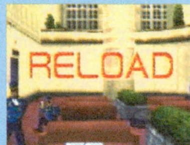
3Dガンシューティングの名作登場!

# タイムクライシス+ガンコン

メ ナムコ J 3Dガンシューティング 発 発売中
価 7800円[税別] M 1ブロック使用 他 ガンコンとソフトのセット

## 群がる敵を撃ちまくれ!

"避ける"というシステムの搭載で大ヒットしたアーケード版の完全移植。PS版は、ある条件でストーリーが分岐するスペシャルステージが追加された。キミのガンさばきが試されるのだ。




⬆赤いボタンを押すと銃弾補充。弾が切れるまで撃つべ

### これがガンコンだ!

高精度のガン型コントローラー、略して『ガンコン』。赤いボタンを押すと、サッと物陰に隠れて銃弾を補充する。





⬅敵にも射撃がうまい奴とへたな奴がいる。

ガンガン撃つべし!

### キミの腕でストーリーが変わる



⬅ステージクリアーすると次のステージを表示。

➡むやみに隠れず、撃つことが上達へのカギ。



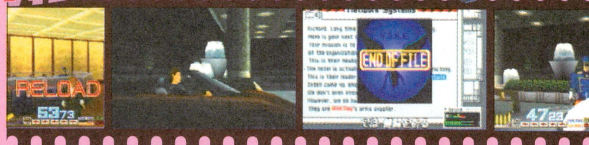
うまくなれば上級者用ステージ、へたならそれなりのステージへと進む斬新な分岐システム。エンディングも多数用意されているぞ。



**リチャード・ミラー**
主人公。腕利きの情報部員。大統領の娘の救出やカンタリスの秘密アジト潜入に単身で挑む!!

Look at MOVIE!

PS版スペシャルステージのゲーム映像を収録。ホテルのロビーから敵を撃ち進んでいくさまは、まるでアクション映画そのもの。リアルかつド派手な撃ち合いを展開しているぞ。キミも思わず"避ける"かも。




## MOVIEの見方

付属CD-ROMにアクセス!!

○ボタンを押す
○ボタンを押す
○ボタンを押す
○ボタンを押す

START!!

×ボタンで再生中止前の画面へ

『英雄志願 -Gal Act Heroism-』:©1994,1996 MICRO CABIN CORP.©BREAK.『スーパーブラックバスX』:©1997 STARFISH DATA INC.『タイムクライシス』:©1995 1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

# CD-ROM Game Data & ORIGINAL

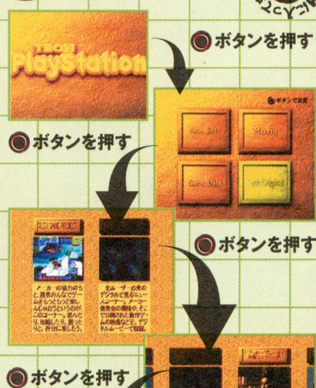
今月も大豊作のゲームデータ&てっぷれオリジナルコンテンツ集。読者人気も急上昇で、ますます強まってマス!

【注意】CD-ROMに収録されているゲームデータで遊ぶには対応ソフトが必要です。

New Soft
Movie
Game Data
TECH Original

## Originalの見方




◎ボタンを押す
◎ボタンを押す
◎ボタンを押す
◎ボタンを押す




×ボタンで再生中止 前の画面へ

## Dataの遊び方

メモリーカードを用意しよう!



メモリーカードに必要ブロック数ぶんの空きがあることを確認して、セットしよう。

---

公道を突っ走るカーレースアクション

## RUNABOUT

### 隠れ車種使用可能データ

**メモリーカード必要ブロック数:1**

実車の動きに忠実なバリバリのカーレースアクション『RUNAB OUT』。なんと隠れ車種すべてが使えるというセーブデータだ。出しづらいマシンも多いから、待っていたユーザーも多いかな?




⬆"METRO CITY"を戦車が疾駆する。戦車だからもちろん砲撃が可能だ。






⬆道路清掃車(?)も登場。

---

開発者オススメ連続技

## FIGHTERS'IMPACT

### COMBO DE MAMBOデータ

**メモリーカード必要ブロック数:1**

| SP | キャラ | スタイル | CPU(コンボが入る相手) |
|---|---|---|---|
| 1 | 士郎 | 劈掛 | 全キャラ |
| 2 | ホーネット | プロレス | 全キャラ |
| 3 | 士郎 | 劈掛 | 全キャラ |
| 4 | サンソン | テコンドー | 女性キャラ |
| 5 | シレーヌ | マーシャル | 全キャラ |
| 6 | サンソン | テコンドー | 楓・ホイホイ以外 |
| 7 | マーク | S.ファイト | 女性キャラ・ホイホイ以外 |
| 10 | ラウール | | 楓のみ |




付録のCD-ROMからデータをメモリーカードに転送したら、ゲームを始めるのだ。"CO MBO DE MAMBO"をスタートし、表のようにSP、キャラ、スタイル、CPUを選べば、華麗なコンボの発動。

---

世界最高峰レーシングスポーツ

## Indy500

### 隠しキャラ、パークコース出現データ

**メモリーカード必要ブロック数:1**

メニューで"OPTION"を選択、"RECORDS"で"LORD"しよう。隠しキャラのスペシャルエンジン、スペシャルタイヤ、ベースカー、オールドカーなどが使用可能になるぞ。さらに、テクニカルなパークコースの走行も可能になる。




⬆カーセッティング画面で、スペシャルタイヤを装着しよう。






⬆オールドカーで走ろう。

---

金と力ですべて思いのまま!!

## 大冒険Deluxe~遥かなる海~

### 所持金1億、レベル最大データ

**メモリーカード必要ブロック数:1**

所持金が1億円で、レベル、装備の合計値がともに最大のセーブデータ。オープニングから始まるので、メンバーはリオンとトレビールのふたり。シップを2隻持っている。なお、銀行の貯金額は1銭もないぞ。



⬆武器や防具を身につけていないが、攻撃力と防御力の数値は最大。






⬆序盤の敵は楽勝だ。

---

かつてない超高速レースゲーム

## MaxRacer

### 開発者最速ラップデータ

**メモリーカード必要ブロック数:1**

開発者のラップデータを記録してあるデータ。高速で疾走するマシンをうまく乗りこなし、超高速を生み出すブースターをどこで使うかが決め手になるぞ。さらに、中ボスの"Hizonde"と3つの隠しコースが使用可能になる。




⬆開発者のタイムデータを、キミの記録で塗り替えられるか!?






⬆新マシンのHizonde。

---

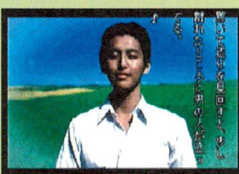
怖い話を知り尽くせ!

## 学校であった怖い話S

### 全隠しシナリオの突入直前データ

**メモリーカード必要ブロック数:各1**

全隠しシナリオのセーブデータ。主人公の性別に関係なく出現するものと、男性編、女性編それぞれのデータ、計3つを収録。シナリオ直前からと、項目を選択して始めるデータの2種類ある。



⬆項目を選ばずに始める隠しシナリオは、ゲームを開始するとすぐに突入。







⬆好きなほうを選べ!


『RUNABOUT』:©1997 YANOMAN GAMES ©1997 CLIMAX.『FIGHTERS'IMPACT』:©TAITO CORP. 1996.『Indy500』:©UNDER LICENSE FROM INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORP.,USA©1997 TOMY.『大冒険Deluxe~遥かなる海~』:©SoftOffice 1995.1997©PLAYSYSTEM.『MaxRacer』:©1997 PD inc.『学校であった怖い話S』:©パンドラボックス ©BANPRESTO 1996


メ発売・販売元 価価格 Mメモリーカード 他対応・その他 発発売日

謎だらけのエンディングに大注目!

## ブシドーブレード 空蝉エンディングムービー

今回は空蝉のノーマルエンディング。基本は御門のエンディングと同じで、ハンザキに憑いた怨霊を認める……といったお話だ。ちなみに裏エンディングだと空蝉の入浴シーン。それは自力で見てね。

空蝉 実は次期師範代の座を巡るトラブルで、わしとハンザキの仲はかなり険悪だったんじゃよ。



ブシドーブレード
スクウェア
5800円[税別]
1ブロック使用



⬆ハンザキに巣食った怨霊に さすがの空蝉もドキドキ❤

多彩なキャラクターが乱舞する!

## ZERO DIVIDE2～THE SECRET WISH～ ムービー集

あの『ZERO DIVIDE』が、処理速度を秒間60フレームにパワーアップして再び登場。"視覚的に確認できる範囲で最速"な動きをするキャラクターたちの、華麗な戦いをムービーにして収録。じっくりと堪能せよ。



ZERO DIVIDE2 ～THE SECRET WISH～
ズーム
5800円[税別]
1ブロック使用

ZERO
もっとも安定した性能を持つ攻性プログラム。多彩なコンビネーションで相手を翻弄する。



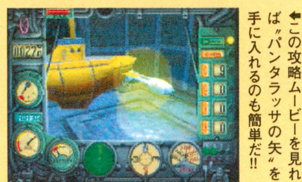
⬆技のひとつひとつが滑らかでリアル。コンボが特に美麗。



キミはもう"パンタラッサの矢"を手にしたか?

## DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～攻略ムービー

今回攻略したのは、第1章"海底都市レイマー"。複雑に入り組んだ多重構造をとる海底都市から、無事"パンタラッサの矢"を回収することができるかな?



⬅この攻略ムービーを見れば"パンタラッサの矢"を手に入れるのも簡単だ!!



DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～
タカラ
6800円[税別]
1ブロック使用

オリジナルフィールド収録第3弾!!

## 海腹川背・旬エクストラステージ＆スーパープレーデータ

**メモリーカード必要ブロック数:10**

エクストラステージ第3弾は、縦揺れワザ必須面。また、ロケットワザと縦揺れワザのリプレーデータを10本収録。



⬇誌面で紹介した技が見られる。

⬆縦揺れ必須面を3面も収録したぞ。



海腹川背・旬
エクシングエンタテイメント
5800円[税別]
1ブロック使用

ライフを増やしてクリアーだ!

## マジカルホッパーズ 攻略ムービー

難易度高めのアクションゲーム『マジカルホッパーズ』。ゲームスタート時、ふたつしかないライフを"ゴールドハート"で増やして、攻略するべし。



⬅クラム、グッピーを操り、ステージ制覇だ。ライフが増えれば恐いものなし?

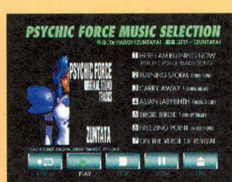


マジカルホッパーズ
バンダイ
6800円[税別]
パスワードコンティニュー

テップレオリジナルサウンド

## ZUNTATA SOUND ROOM アルバム『PSYCHIC FORCE』をアレンジ

カーソルを"PLAY"に合わせて、○ボタンを押せば、演奏スタート。約4分、ZUNTATAによるてっぷれオリジナルサウンドが聴けるぞ。終了は"EXIT"。




⬅テック謹製CDプレーヤー。収録元のアルバムに合わせて、ジャケットが変化。

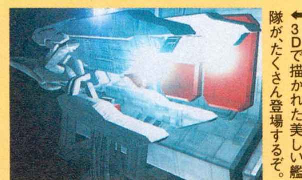


PSYCHIC FORCE
タイトー
5800円[税別]
1ブロック使用

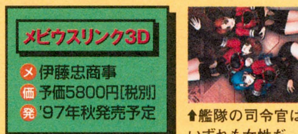
SF艦隊戦シミュレーション

## メビウスリンク3D 東京ゲームショウムービー

パソコンで大ヒットした『メビウスリンク』シリーズがプレイステーションで登場。ポリゴンで緻密に描きこまれた戦艦の出航シーンはまさに圧巻だ。



⬅3Dで描かれた美しい艦隊がたくさん登場するぞ。



メビウスリンク3D
伊藤忠商事
予価5800円[税別]
'97年秋発売予定

⬆艦隊の司令官はいずれも女性だ

キミはこの機動兵器に勝利できるのか……

## Colosseum No.97-5-1 ベスト4データ

**メモリーカード必要ブロック数:5**

総エントリー数117の頂点を極めたOKEが、福井輝成の"TBO2 一直線"だ。三位一体となって迫る恐怖に挑め。




⬅30枚のプログラムチップで優勝したTBO2一直線。単純だが奥が深いぞ。



カルネージハート
アートディンク
5800円[税別]
5ブロック使用

ついにステージ1完成!

## 3Dシューティングツクール 読者投稿コースデータ

**メモリーカード必要ブロック数:8**

今月はマスターの作品1-4が入りとうとうステージ1が完成。気になる読者のコースは1-2に収録した。



⬅今月の採用コースのボス。拡散ビームと誘導ミサイルで攻撃してくる。手強いぞ。



3Dシューティングツクール
アスキー
5800円[税別]
8ブロック使用

読者のデータを戦わせる

## Pandora Project～THE LOGIC MASTER～ No.97-5-2優勝データ

**メモリーカード必要ブロック数:5**

リーグ戦で全勝優勝した河原達哉の"3×3EYE"データ。ジ・アルファ、スターリング、センザンによるチーム構成。



⬇激戦のなかから勝ち上がったチームだ。

⬆壁に沿って移動するユニットふたつ。



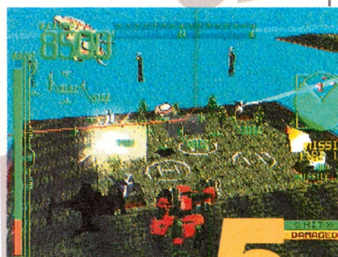
Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～
Team Bughouse
5800円[税別]
2ブロック使用

『ブシドーブレード』:©1997 スクウェア/ライトウェイト.『ZERO DIVIDE2～THE SECRET WISH～』:©ZOOM INC.『DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～』:©TAKARA CO., LTD.1997.『海腹川背・旬』:©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT.『マジカルホッパーズ』:©This product is produced under license from Crystal Dynamics.©Crystal Dynamics 1996. All Rights Reserved. Crystal Dynamicsis a trademark of Crystal Dynamics. ©BANDAI 1997『PSYCHIC FORCE―ORIGINAL SOUND TRACKS―』:1997 ZUNTATA RECORDS/1997 TAITO CORPORATION.『PSYCHIC FORCE―EXTRA SONG TRACKS―』:1996 ZUNTATA RECORDS/1996 TAITO CORPORATION.『PSYCHIC FORCE』:©TAITO CORP.,1996.『メビウスリンク3D』:©1997 I.MAGIC Corporation©1997 ITOCHU Corporation.『カルネージハート』:Copyright©1995 by Artdink.『3Dシューティングツクール』:©1996 ASCII/SUCCESS/RUBICOM/SPARKS.『Pandora Project～THE LOGIC MASTER～』:© N.K.SYSTEM

# TECH PlayStation 8月号 読者プレゼント

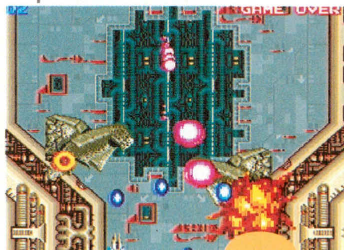
読者のみんなのために、メーカー様から提供していただいたプレゼントは、なんと総数59品。キミがほしいものもキッとある!!

## A 『アーマード・コア』ソフト 提供:フロム・ソフトウェア



●超リアル、超ハイスピードな3Dゲーム。納得するまで好みのメカをツクリ、操れ!! 5名

## B 『沙羅曼蛇 デラックスパック プラス』ソフト 提供:コナミ




●あの『沙羅曼蛇』が新要素満載のシリーズ3本セットでプレイステーションに登場!! 3名

## C 『ステークスウィナー2』ソフト 提供:ザウルス




●ムチや手綱、数々のワザを駆使してGIのゴールを目指せ。育成モードもアツイぞ。 3名

## D 『ロボ・ピット2』ソフト 提供:アルトロン




●自在に操れるロボットで戦場を駆け回り、暴走したコンピューターを停止させるのだ。 3名

## E 『DEFEAT LIGHTNING』ソフト 提供:ディー・クルーズ




●レース用ロボットを操縦しライバルたちを蹴散らして、高速サーキットを突き抜けろ。 3名

## F 『えこのキッズ』ソフト 提供:TGL




●不動産を買いあさり、大資産家を目ざすスゴロクゲーム。手ゴマはカワイイ女の子だ。 2名

## G 『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』テレホンカード 提供:東芝EMI



●PS版オリジナル要素も充実の、名作シミュレーションゲームのテレカ。主人公アイロスと、覇権を争うマスターの、イメージイラストだ。 5名

## H 『雷弩機兵ガイブレイブ』テレホンカード 提供:アクセラ



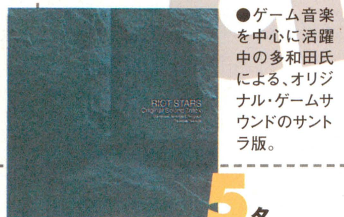

●ロボットアニメさながらの、カッコいいイメージイラストの入ったテレカだ。主人公が乗るライドギア"ブレイブ"のりりしい姿が描かれたプレミアものの1品。 3名

## I 『THE UNSOLVED』キャップ 提供:ヴァージン・インタラクティヴ・エンターテイメント




●シックでシンプルなロゴが、ゲームの雰囲気にぴったりマッチしたオリジナルキャップ。これをかぶればUFOが見える? 3名

## J 『ライアット・スターズ』CD 提供:NTT出版



●ゲーム音楽を中心に活躍中の多和田氏による、オリジナル・ゲームサウンドのサントラ版。 5名

## K 『ナーサリー・チャイムス』CD 提供:NTT出版



●マザーグースのもつ子供向けのイメージを払拭。シュールでシニカルな内容を、気軽に楽しめる音楽CD。 3名

## L 『戦闘国家-改-(インプルーブド)』パジャマ 提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント




●プレーするときに着れば、気分が盛り上がることうけあいの、迷彩柄のパジャマだ。 5名

## M 『初恋ばれんたいん』ポスター(大)(小) 提供:ファミリーソフト



●メインキャラクターたち10人の、イメージイラストのポスター。販促用と予約特典の2種類のうち、好きなほうを選ぶのだ。 各2名

## N 『ファイターズインパクト 最終攻略読本』攻略本 提供:ジャパン・ミックス




●連続技を作れるなどの、さまざまな新システムを搭載した3Dポリゴン対戦格闘ゲームを徹底解明。対戦格闘ゲームファン必携の1冊。 5名

## O 『TILK~青い海から来た少女~ 最終攻略読本』攻略本 提供:ジャパン・ミックス




●さまざまに分岐するストーリーを詳細に解説した親切な攻略本。これを読めば、どこか懐かしさを感じる、シミュレーションRPGのすべてがわかるぞ。 5名

### 応募方法

ほしいモノは決まったカナ? 決まったらいますぐ巻末についているアンケートはがきにプレゼントの名前と番号を書いて応募しよう。アンケートの記入もれや締切後の到着は無効になってしまうので注意のコト。たくさんの応募待ってるヨ。

**締切 '97年7月29日**(当日消印有効)

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます



『アーマード・コア』:©1997 FromSoftware,Inc.『沙羅曼蛇 デラックスパック プラス』:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.『ステークスウィナー2』:©1996/1997 SAURUS.『ロボ・ピット2』:©1997 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.『DEFEAT LIGHTNING』:©1997 Dcruise.LTD.『えこのキッズ』:©TGL 1997.『マスター・オブ・モンスターズ-暁の賢者達-』:©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI.『雷弩機兵ガイブレイブ』:©1997 AXELA ©1997 AVIT,INC.『THE UNSOLVED』:©1997 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.©1997JAMP.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd,.『ライアット・スターズ』:©HECT 1997.『戦闘国家-改-(インプルーブド)』:©Sony Computer Entertainment Inc.©Locus Co.『初恋ばれんたいん』:©1997 Family Soft ©1997 Fill in Café.『ファイターズインパクト 最終攻略読本』:©TAITO CORP.1996『TILK~青い海から来た少女~最終攻略読本』:©TGL 1997

# TECH PlayStationはスタッフを求めています!!

陽気に元気にハキハキと!
へこたれずにやり抜く
責任感ある人を求む!!

TECH PlayStationでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。応募締切は'97年7月末日。履歴書と自己PR文、経験者の方は作品のコピーを、下記のあて先まで送ってください。締切後1ヵ月以内に、書類選考を通過した面接予定者には電話でご連絡いたします。

契約社員は基本的に実務経験1年以上の経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日曜日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは編集者を志す、18歳以上で週4日以上勤務可能な人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。勤務時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。
※応募書類は返却いたしません。

**あて先**

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「TECH PlayStation
編集スタッフ募集」係

# アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。よりよい『TECH PlayStation』を制作するための参考とさせていただきます。124ページに掲載したプレゼントは、綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントの当選はおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

**Q1.** 氏名

**Q2.** フリガナ

**Q3.** 年齢

**Q4.** 郵便番号

**Q5.** 住所

**Q6.** 電話番号

**Q7.** 本誌124ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

**Q8.** いままで1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?

**Q9.** これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが1番期待しているものはなんですか?

**Q10.** あなたが持っているのは次のうちどれですか?
①プレイステーション
②サターン
③ファミコン
④スーパーファミコン
⑤NINTENDO64
⑥ゲームボーイ
⑦メガドライブ
⑧ネオジオまたはネオジオCD
⑨PC-FX
⑩パソコン

**Q11.** 今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)
①表紙
②TECH NEWS
③PlayStation SOFT NOW
④NEW SOFT 発売スケジュール
⑤洋ゲーランキング
⑥特集 スクウェア
⑦NewSoft ガイブレイブ
⑧NewSoft 攻殻機動隊
⑨NewSoft ダービースタリオン
⑩NewSoft ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1
⑪NewSoft 甲子園V
⑫NewSoft ZERO DIVIDE2
⑬NewSoft みんなのゴルフ
⑭NewSoft マスター・オブ・モンスターズ
⑮NewSoft エンジェルブレード
⑯NewSoft シュレディンガーの猫
⑰NewSoft MOON
⑱GAMERS BIBLE
⑲コミックレビュー 新谷かおる
⑳コミックレビュー 大橋 薫
㉑コミックレビュー 竹本泉
㉒コミックレビュー MEIMU
㉓コミックレビュー 野中英次
㉔コミックレビュー ほたか乱
㉕コミックレビュー 井上幸喜
㉖コミックレビュー 茶屋町勝呂
㉗TECH GAME PROJECT/海腹川背・旬テクニック講座
㉘TECH GAME PROJECT/武士道を極める
㉙TECH GAME PROJECT/DEEP SEA ADVENTURE
㉚TECH GAME PROJECT/3Dシューティングツクール特別講座
㉛TECH GAME PROJECT/ゲーマーズコロシアム
㉜TECH GAME PROJECT/ZUNTATA SOUND ROOM
㉝時にはデジタルなお話を 前田真宏
㉞時にはデジタルなお話を 小西寛子
㉟時にはデジタルなお話を 桝田省治
㊱時にはデジタルなお話を 近藤敏信
㊲時にはデジタルなお話を 唐澤靖宜
㊳時にはデジタルなお話を 亀井毅
㊴時にはデジタルなお話を 北久保弘之
㊵時にはデジタルなお話を 杉山一郎・松田浩二
㊶時にはデジタルなお話を 佐藤明／福田正和
㊷時にはデジタルなお話を ZUNTATA
㊸時にはデジタルなお話を 南原順／(立木大和)
㊹時にはデジタルなお話を 北久保弘之
㊺時にはデジタルなお話を すぎやま現象
㊻PS.アイラブユー
㊼乙女の浪漫
㊽CD-ROM体験版マニュアル
㊾CD-ROM MOVIEマニュアル
㊿CD-ROM Originalマニュアル
(51)CD-ROM DATAマニュアル
(52)読者プレゼント
(53)なし

**Q12.** 今号でつまらなかった記事は?(いくつでも)
Q.11の項目から選んでください

**Q13.** 今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも)
①『ガイブレイブ』体験版
②『みんなのGOLF』体験版
③『甲子園V』体験版
④『MOON』体験版
⑤『シュレディンガーの猫』体験版
⑥『エンジェル・ブレード』体験版
⑦『マスター・オブ・モンスターズ』体験版
⑧『ファイナルファンタジー タクティクス』ムービー
⑨『サガフロンティア』ムービー
⑩『アインハンダー』ムービー
⑪『英雄志願』ムービー
⑫『タイムクライシス』ムービー
⑬『スーパーブラックバスX』ムービー
⑭『攻殻機動隊』ムービー
⑮『火星物語』ムービー
⑯『ファイターズインパクト』データ
⑰『MaxRacer』データ
⑱『INDY500』データ
⑲『RUNABOUT』データ
⑳『学校であった怖い話S』データ
㉑『大冒険Deluxe』データ
㉒『ブシドーブレード』空蝉エンディングムービー
㉓『DEEP SEA ADVENTURE』攻略ムービー
㉔『マジカルホッパーズ』攻略ムービー
㉕『海腹川背・旬』エクストラステージ
㉖『海腹川背・旬』スーパープレーデータ
㉗『3Dシューティングツクール特別講座』ゲームデータ
㉘『ZUNTATA SOUND THEATRE』
㉙『カルネージハート』ゲームデータ
㉚『PandoraProject』ゲームデータ
㉛『メビウスリンク3D』ムービー
㉜『ZERO DIVIDE2』ムービー
㉝なし

**Q14.** 今号でつまらなかったCD-ROM番組は?(いくつでも)
Q.13の項目から選んでください。

**Q15.** あなたの性別は?
①男 ②女

**Q16.** あなたのご職業は?
①小学生未満
②小学生
③中学生
④高校生
⑤大学生・大学院生
⑥短大生・専門学校生
⑦予備校生
⑧会社勤務
⑨自営業
⑩主婦
⑪フリーター
⑫そのほか

ご協力ありがとうございました。

## TECH PlayStation '97年9月号は
## 7月30日(水曜日)発売

次号、
体験版8本と
セーブデータ21本を
収録!!
お楽しみに
ねん

# END SECTOR

Technology & Entertaiment on Computer for Hobby

TECH 1997.August
PlayStation


■発行日　1997年8月1日
■発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表　03-5351-8111
■出版営業部　03-5351-8194(ダイヤルイン)
■広告営業部　03-5351-8199(ダイヤルイン)
■振替　東京4-161144
■テック編集部　03-5351-8366(ダイヤルイン)
■テック質問電話　03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)


●本誌およびCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。本誌の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラム含む)株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

## AD INDEX



## STAFF


■発行人　橋本孝久

■編集人　河野真太郎

■編集長　山川真太朗

■副編集長　花塚弘／上京陽一／比嘉隆／鈴木義孝／林久徳／田川実

■デジタル技術部のおじさん・本間智嗣

■アートディレクター　中村治(blue)

■デスク　吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね

■編集スタッフ　飛田浩一／豊泉博司／楠見亮太／南謙治／及川史朗／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／田村裕二／大村正明／後藤名保／内田幸二／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／外丸敏弘／金澤有紀子／松本英治／村上岳彦／岩井努／水田虎太郎

■制作スタッフ　藤井宏昌／鈴木昭宏／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／嘉瀬智之／岡崎弥佳／菊池聖司／岡田真由美／黒澤 充／井澤利昭

■編集協力　パイオニアLDC株式会社／ジャングル・ファクトリー／K-WRITER'S CLUB／株式会社青二プロダクション／佐藤明／福田正和／近藤敏信／桝田省治／亀井毅／前田真宏／小西寛子／唐澤靖宜／すぎやま現象／杉山一郎／松田浩二／hyu(ZUNTATA)／北久保弘之／戸塚いいち／川島圭介／矢野厚／遠藤大輔／毛利春治／北添希好／渡辺敏男／石塚修／中山恭麿／大竹直史／佐々木久禎／中村聡伸／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／荒木秀哉／立石瑞穂／牧亮児／佐藤仁美／富田敬弘／五十嵐ちはる／花島次郎／高橋純／青山延崇／中丸清一／高橋量／羽田野裕司／茂木正樹／田中進之祐／木崎貴史／高山真彰／佐藤大作／佐藤裕／高橋市郎／今井政和／加藤貴雅／木村恵里香／河嶋啓／福井祐貴／篠原義夫／斉藤徳子／伊藤三恵／秋本輝夫／石川整／附田明／松本賢一／浅見充／熊田亮／日暮俊彦／山口香／桃谷自然／白尾実奈子／佐藤淳一／金子光彦／宮嶋浩志／長澤一享／田中網陽平

■制作進行　栗原和子／樽本義之／山本一正

■制作協力　井上文雄／大野有香／才所美奈子／高橋裕子(blue)

■アメリカ駐在　ズル・アリフィン／フランツ・ステェッペンバッハ三世／松下 淳

■フォトグラフ　加藤文哉／八木澤芳彦／佐藤倫子／岡田清孝／長谷川朗／高野裕靖／高橋智

■イラスト・オブジェ　新谷かおる／大橋 薫／竹本泉／高河ゆん／MEIMU／近藤敏信／天津冴／野中英次／ほたか乱／井上幸喜／茶屋町勝呂／峰岸達実／松田浩二／すぎやま現象／前田真宏／立木大和／福田正和／北久保弘之／竹田和史／小代恵子／若原幸

■CD-ROM制作協力　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社エクシング／酒井潔／株式会社アクセラ／株式会社バンダイ／株式会社やのまん／株式会社クライマックス／伊藤忠商事株式会社／株式会社ソフトオフィス／株式会社ズーム／株式会社バンプレスト／株式会社パンドラボックス／ヒューマン株式会社／株式会社タカラ／株式会社ナムコ／株式会社トミー／株式会社オンデマンド／株式会社マイクロキャビン／株式会社スターフィッシュデータ／株式会社ピーディ／東芝ＥＭＩ株式会社／株式会社タイトー／株式会社スクウェア／株式会社デジタルウェイブ

■出版業務　望月紹良／関根隆之

■広告営業　大野真／松村道治／小林健太郎／原川朗広／高橋利恵／松尾誠

■雑誌営業　井上大介

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 8月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌125ページにあります。

Q1. 氏　名

Q2. フリガナ

Q3. 年齢　　歳

Q4. 郵便番号　〒　-

Q5. 住　所　都道府県　市区郡

Q6. 電話番号　(　)　-

Q7. 本誌124ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

Q8. 1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか？

Q9. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが1番期待しているものはなんですか？

# TECH PlayStation

**8月号アンケートはがき**
HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

**Q10. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Q11. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

**Q12. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)**
**Q.11の項目から選んでください**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

**Q13. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33

**Q14. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)**
**Q.13の項目から選んでください**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33

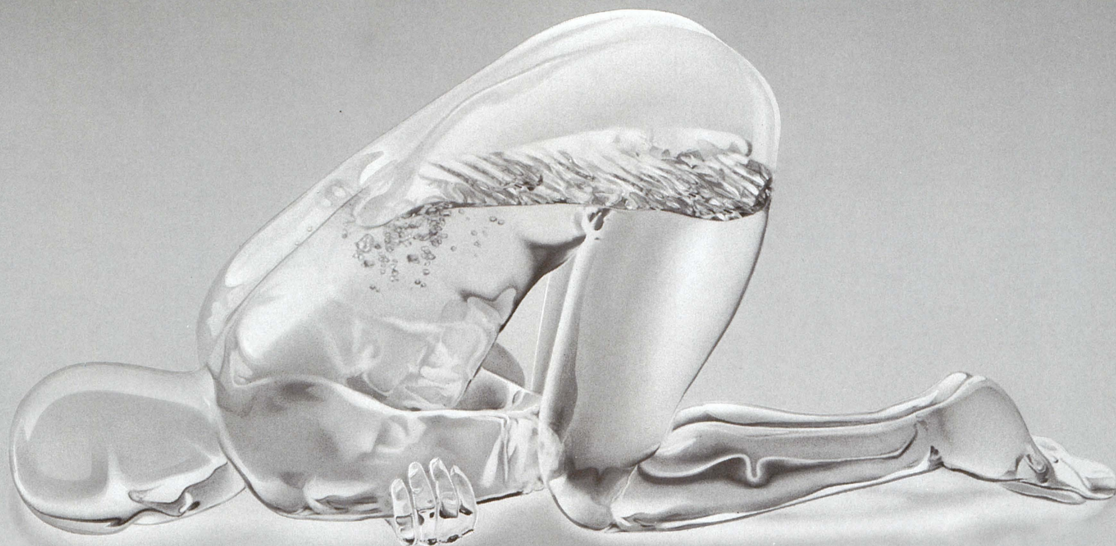
**Q15. あなたの性別は？**

男 1　女 2

**Q16. あなたのご職業は？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

お便りコーナー（PS.アイラブユーいき）



人間のカラダの70%は水で
The human body is 70% water.
できています。あなたが汚
Respect and protect this
した水は、いつかあなたを
essence of life. The
汚すことになります。
bodies of water we pollute
きれいな水を次
will someday be our own.
の世代に。

日米共同キャンペーン




Japan Ad Council
公共広告機構




アメリカ公共広告機構

（社）公共広告機構は、広告を通じて住みよい社会づくりに奉仕しようという、会員のご支援により活動している非営利団体です。◎この広告についてのご意見・ご感想をご覧の雑誌名をご記入のうえ、お寄せください。◎ご希望の方に、当機構の案内パンフレットをお送りします（切手190円同封）。
北海道事務局／〒060 札幌市中央区北大通西5-11-1 ☎（011）214-5115　東北事務局／〒980 仙台市青葉区五橋1-2-28（河北新報社内）☎（022）211-1324　東京事務局／〒104 東京都中央区築地1-9-9（細川ビル）☎（03）5551-5195　名古屋事務局／〒461 名古屋市東区東桜1-2-14 ☎（052）951-4158　大阪事務局／〒550 大阪市西区靭本町1-6-6☎（06）443-2404　九州事務局／〒810 福岡市中央区赤坂1-16-10☎（092）713-2558　沖縄事務局／〒900 那覇市久茂地3-21-1（國場ビル8F）☎（098）862-6144　◎インターネットホームページ＝http://www.inter.co.jp/ac/

PlayStation

# そして、再び彼らにアクセスする時がきた。



20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。

ZOOM

**ZERO DIVIDE 2の極秘情報入り**
**ソニー[ICレコーダー]プレゼント**

[ZERO DIVIDE 2]をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが[ZERO DIVIDE 2]の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー[ICD-50]を100名様にプレゼント。

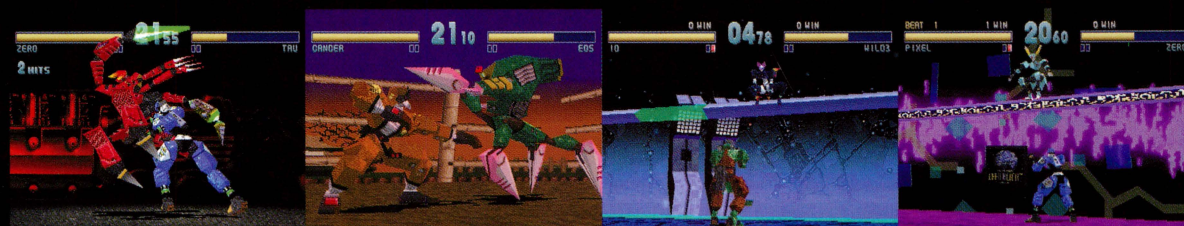




**様々な情報イメージが展開する仮想空間…。限られたリングを有効に使い、立ちはだかる相手を速やかに倒せ!**
**"リングアウト"は、あなたの存在の消去を意味する…!**



**[攻性プログラム]達のボディは、外装パーツに強烈なダメージを与える事により破損し、**
**生体組織スケルトンをむき出しにする事ができる!耐久性が落ちた所を狙え!!**



**ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、**
**トレーニングモード…前作を完全に凌ぐ機能満載!!**



**3Dポリゴン対戦格闘ゲーム**

# ZERO DIVIDE™ 2
THE SECRET WISH

**好評発売中!!** **5,800YEN**(税別)

株式会社ズーム 〒060 札幌市中央区大通西13丁目4番地111 キタコー大通ビル TEL.011-281-3050

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。




# ARMORED CORE

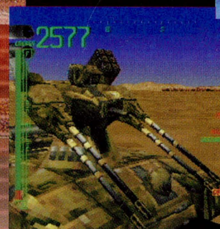
## アーマード・コア

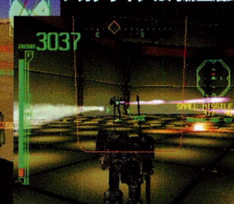
舞台は最終戦争により人類が地上から姿を消した近未来。
プレイヤーは傭兵組織「レイヴンズ=ネスト」に所属する一人の傭兵となる。
報酬によってのみ契約を交わす彼らにとって、
依頼内容や依頼主の背景は全く関知するところではない。
たとえそれが非合法であったとしても……。

**彼らは「レイヴン」と呼ばれていた——。**



**DESIGN**
メカデザインは河森正治氏





**ASSEMBLY**
メカを構成する11部分のパーツをカスタマイズし 自分だけのオリジナルメカを作成



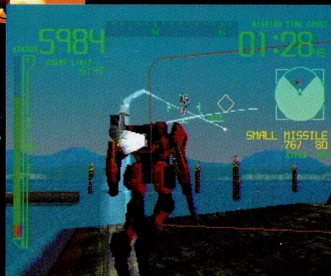
**VS MODE**
オリジナルメカをメモリーカードに保存し
他のメカとの通信対戦や1画面対戦もできる



**MISSION MODE**
オリジナルメカで依頼された
ミッションをクリア



**EMBLEM EDIT**
作成したメカに更に自分自身で
造り上げたエンブレムを貼付



**COLOR CHANGE**
組み上げたメカを各パーツ毎に
自由自在にカラーーリング

**1997年7月10日発売**
**定価5,800円(税別)**

アーマード・コアの最新情報がFAXで受け取ることが出来ます。
[FAX情報BOXアクセス方法]
・お持ちのFAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
・BOXナンバーは<2001>です。
・音声の案内通りの操作で情報が取り出せます。

**FROM SOFTWARE**
ユーザー・サポート:03-5353-0362(月～金/13:00～17:00)

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Printed in Japan 大日本印刷

T1106439081289



雑誌06439-08

テック・プレイステーション・8月号
平成9年8月1日発行 発行人／橋本孝久 編集人／河野真太郎 発行所 株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎03・5351・8111(大代表) ☎03・5351・8366(編集部) 定価1280円 本体1219円